1993年1月1日発行(毎月1回1日発行)第12巻第1号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコンBASIC Magazine

わかる!動かせる!コンピュータの楽しい活用法を満載!!

JAN.1993 1



特別定価 480円(別冊付録共)

こんなにあったぞ! DOS/Vで遊べるゲームソフト

DOS/Vパソコン大特集

はじめてでもわかる DOS/Vの基礎知識

DOS/V+Windows セッティング体験レポート etc.

新製品レビュー
Macintosh IIvx/IIvi/Power Book/Duo SYSTEM

CAIソフト
未来派学習ソフト「BOSS-SCHOOL」で楽しい家庭学習を発見!

NEWS 「ストIIターボ」とは何だ!?

好評連載
BASIC言語で方程式を解いてみよう
先生と生徒のためのBASICプログラミング講座

現行ゲームソフト・カタログ・シリーズ 第1回
X68000全359タイトル紹介



誰にでも打ち込める29本のプログラムを掲載





- ●注目パソコン・ゲーム
- ●ザ・タワー(?)・オブ・キャビン
- ●オーバーテイク
- ●注目アーケード・ゲーム
- ●R-TYPE LEO
- ●コズモギャング・ザ・パズル

保存版 別冊付録
総力取材 年末発売新作ソフト完全掲載
パソコン/スーパーファミコン/ファミコン/PCエンジン/メガドライブ/ゲームボーイ/アーケード/他
スーパーソフト・ホットインフォメーション

新年号

夢をかたちに
信頼と創造の富士通

エフエム・タウンズ

FM TOWNS、一新す。

コンパクト一体型モデルから高速・高性能486CPU搭載のハイエンドマシンまで 3機種10タイプをラインアップ。



画面は、はめ込み合成です。

モデル HG

パワフル&クイックのスタンダードマシン

マルチメディアを快適に動作させる、高性能386CPU(20MHz)を搭載。2FDドライブモデル、40MB/100MBハードディスク内蔵モデルをラインアップ。別売の内蔵3.5インチ光磁気ディスクや内蔵200MBハードディクスの装着も可能。

モデルHG20 (2FD)……………303,000円(税別)
モデルHG40 (2FD、40MBHD)…353,000円(税別)
モデルHG100(2FD、100MBHD)‥383,000円(税別)
※カラーCRTは別売

モデル HR

高速486CPU搭載のハイエンドマシン

高速・高性能の486SX(20MHz)を搭載。オーバードライブカードを装着すれば更に約2倍スピードアップ。CD-ROMアクセスタイム0.5秒と高速読取りが可能。2FDドライブモデル、100MB/200MBハードディスク内蔵モデルとラインアップ。

モデルHR20 (2FD)……………328,000円(税別)
モデルHR100(2FD、100MBHD)‥408,000円(税別)
モデルHR200(2FD、200MBHD)‥468,000円(税別)
メインメモリ4MB ※カラーCRTは別売

モデル UG

コンパクト&ハイクオリティのマルチメディア・パートナー

高精彩トリニトロン®ディスプレイを組み込んだコンパクトな一体型。CPUには386SX(20MHz)を搭載。1FD/2FDドライブモデル、40MB/80MBハードディスク内蔵モデルの4モデルをラインアップ。あなたのパートナーに相応しいマシンです。

モデルUG10(1FD)……………238,000円(税別)
モデルUG20(2FD)……………268,000円(税別)
モデルUG40(2FD、40MBHD)…318,000円(税別)
モデルUG80(2FD、80MBHD)…338,000円(税別)

あのパソコンとは、デキがちがう。こんどのFM TOWNSは。

マルチメディアだから、ディジタル動画とアニメーションが簡単に扱える「LiveMotionシリーズ」を提供。(ディジタル動画システム「LiveMovie」、アニメーション作成システム「LiveAnimation」)

マルチメディアだから、映像や音を駆使した〝使いやすく・楽しく・役に立つ〟ソフトが充実。教育、エンタテイメント、ビジネスなど600タイトル以上のオリジナルソフトを幅広く品揃え。

マルチメディアだから、自分だけのオリジナルソフトが簡単に作れる「TownsGear」や実用ソフト満載の「TownsStaff」を標準装備。買ったその日からすぐ使えます。

そのうえ、うれしいことに、使いなれたMS-DOS® ソフト2,700タイトル以上、また、Windows™ソフトも200タイトル以上品揃え。マルチメディアの世界標準プラットフォーム「WindowsMME」もサポート。

FUJITSU

動くから、感動できる。新しいマルチメディアの世界「LiveMotion(ライブモーション)」

●ディジタル動画編集ソフト「LiveMovie(ライブムービー)」

「LiveMovie」は、ビデオ映像をFM TOWNSのハードディスクや光磁気ディスクにいったん記録し、それをさらに編集/再生できるディジタル動画編集ソフトです。これまでは、動画を扱うにはビデオやLDなど外部AV機器が必要でしたが、パソコン本体上での動画処理が可能となりました。例えば、動く図鑑/動く教科書など、これまで止まっていた写真が動きだし、より分かりやすく、より説得力のあるマルチメディアソフトが簡単に作れるようになります。(Townsシステムソフトウェア V2.1L20に再生専用ソフトを標準装備)

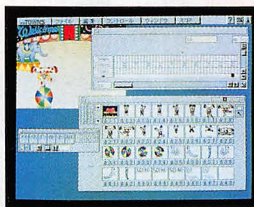


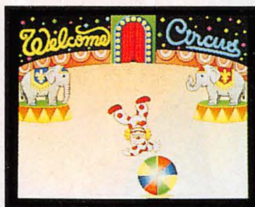


LiveMovie V1.1(B276E170) ¥49,800(税別)
メモリ4MB以上、ハードディスク、ビデオカード必須

●アニメーション作成ソフト「LiveAnimation(ライブアニメーション)」

「LiveAnimation」は、グラフィック/サウンド/テキストを組み合わせたアニメーションをFM TOWNS上で作成するオーサリングソフトです。操作は簡単。専門家でなくても、256色のきれいなグラフィックとPCMの生の音を利用した本格的なアニメーションを簡単に作成することができます。また、作ったデータは、マルチメディアの世界標準プラットフォームである「WindowsMME」上での利用もOK。
(Townsシステムソフトウェア V2.1L20に再生専用ソフトを標準装備)



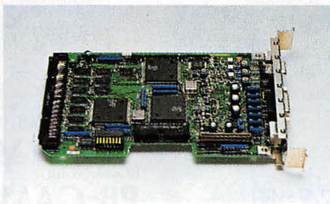


LiveAnimation V1.1(B276E180) ¥49,800(税別)
メモリ4MB以上

マルチメディアの可能性を広げる各種周辺機器も、ぞくぞく。

FM TOWNSで1677万色を実現! フルカラーカード

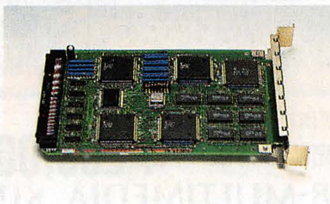
640×480の画面モードで1677万色のグラフィック表示を可能にするカード。TownsFullcolor V1.1(¥59,800税別 メモリ4MB必須)でグラフィックの編集ができます。



FMT-461 ¥128,000(税別)
'93.1月提供予定

画像圧縮をサポート! JPEGカード

カラー写真などの大容量の自然画データの圧縮/伸長が可能。電子カタログ等の大容量画像データを使用するソフトの作成に役立ちます。



FMT-451 ¥128,000(税別)
'93.1月提供予定

省スペースの10インチサイズ TFTカラー液晶ディスプレイ-10

1677万色中26万色同時発色を実現する10インチサイズのカラー液晶ディスプレイ。



FMTLCC51 ¥598,000(税別)
'92.12月末提供予定

マルチメディア・リーダー登場
FM TOWNS II
モデルHR/モデルHG/モデルUG

FM TOWNSインフォメーションサービス〔お問い合わせ時間〕10:00AM〜6:00PM 月〜土(祝日を除く) 東京(03)5690-0032/大阪(06)346-5487 現在、お持ちのFMシリーズに関するお問い合わせにつきましても、下記にて承ります。

●札幌(011)222-5476 ●青森(0177)23-3291 ●盛岡(0196)51-9829 ●仙台(022)267-5250 ●福島(0245)23-3803 ●つくば(0298)56-5113 ●足利(0284)72-3390 ●宇都宮(0286)38-9865 ●東京(03)3646-0816
●大宮(048)649-7055 ●立川(0425)28-1567 ●千葉(043)222-3117 ●藤沢(0466)24-6072 ●横浜(045)201-3101 ●川崎(044)244-5218 ●小田原(0465)24-5002 ●新潟(025)244-8295 ●富山(0764)42-6877
●金沢(0762)62-7032 ●長野(0262)24-3831 ●松本(0263)36-7609 ●静岡(054)252-8674 ●浜松(053)453-7106 ●沼津(0559)52-2514 ●滋賀(0775)25-5585 ●名古屋(052)261-5141 ●京都(075)231-6610
●大阪(06)346-5415 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334 ●広島(082)211-1759 ●徳島(0886)56-0304 ●山口(0839)25-5453 ●高松(0878)51-8125 ●高知(0888)21-2234 ●福山(0849)27-3553
●福岡(092)713-4392 ●北九州(093)521-8828 ●長崎(0958)20-3526 ●大分(0975)38-0616 ●宮崎(0985)31-8327 ●鹿児島(0992)24-8810 ●沖縄(098)863-7248

IBM PC/AT 互換機 全米で第1位の実績

PACKARD BELL

America grew up listening to us. It still does.

ついにマルチメディアパソコン登場！

ウルティマもウィザードリィもシムシティも、みんな海外でのヒットゲームソフト。そんな海外からの最新ソフトをいち早く楽しみたい…日本語版なんか待ってられない本格派ゲーマーのキミに、DOS/V対応のパーソナルコンピュータをビックリ価格で提供いたします。
もちろん日本語で、WINDOWSもワープロ(一太郎)も表計算(ロータス1.2.3.)にも対応できるから、お父さん、お母さんとケンカしないで使ってネ。

海外の最新ゲームソフト対応

もう待ってられない！



発売開始記念!!
米国で大人気のゲームソフト
KING'S QUEST V
RISE OF THE DRAGON
RED BARON
(総額¥34,000)
3本サービス





標準価格¥489,000のところを
発売記念特価 **¥398,000**

PB-GAME486 (モニター付)

上級者向け高性能マシン！

- CPU/80486DX-33 ● メモリ/4MB(最大32MB)
- FDD/3.5" 1.44MB×1, 5.25" 1.2MB×1
- HDD/100MB HDD ● 14"S-VGAモニター
- 音源ボード ● マウス付 ● 日本語キーボード
- 日本語DOS/V5.02付

標準価格¥368,000のところを
発売記念特価 **¥298,000**

PB-MULTIMEDIA KIT (モニター付)

ついにパッカード・ベルからマルチメディアパソコン登場！
音源ボードにCDドライブ、さらにスピーカーまでついて、音楽を聴くもよし。ゲームやるのも美しいVGAの画面で迫力満点!!

- CPU/80386SX-25 ● メモリ/2MB(最大8MB) ● FDD/3.5" 1.44MB×1 ● CDドライブ
- HDD/100MB HDD ● 14"VGAモニター ● 音源ボード ● マウス付 ● 専用スピーカー
- 日本語キーボード ● 日本語DOS/V5.02付

標準価格¥248,000のところを
発売記念特価 **¥198,000**

PB-GAME386 (モニター付)

初級者向けの低価格マシン！

- CPU/80386SX-25 ● メモリ/2MB(最大8MB)
- FDD/3.5" 1.44MB×1, 5.25" 1.2MB×1
- HDD/40MB HDD ● 14"VGAモニター
- 音源ボード ● マウス付 ● 日本語キーボード
- 日本語DOS/V5.02付

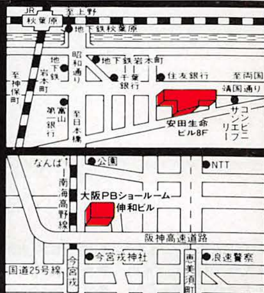


全製品、日本で厳密なる検査の上出荷しています。

PACKARD BELL 販売総代理店
千葉電子株式会社
ユーザーサポート 0120-009035
PBショールーム(東京) 〒101 千代田区岩本町3-5-5 安田生命岩本町ビル8階 TEL:03-5820-0701 FAX:03-5820-0710
PBショールーム(大阪) 〒556 大阪市浪速区日本橋西2-8-3 伸和ビル2階 TEL:06-645-0701 FAX:06-645-0591
物流サービスセンター(千葉) 〒281 千葉市稲毛区山王町382 FAX:043-424-2412

全製品即納体制です!!

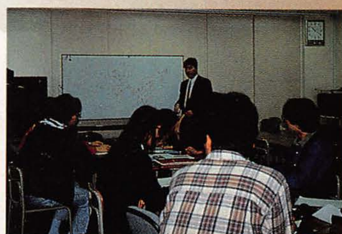
AT機に関することはお気軽にお問い合わせください。知識豊富な当社のスタッフが親切にご相談に応じます。



コンピュータゲーム・デザイナー
'93受講生募集

21世紀のゲームを教育する。

エニックスゲームスクールは、ゲーム業界の次世代を担う新しい才能を養成します。
スクールでは、実際にゲーム制作を行いながら、①プログラム、②グラフィック(美術)、③ミュージック、④プロデュース(ゲーム企画)の4つの柱を軸としたカリキュラムで、総合的な人材教育を目指します。さらに、実際の制作現場には欠かせない市場原理や販売戦略といった領域にまで幅広く言及し、その教育内容は、ゲーム業界のいかなる分野においても活躍できる実践的なものとなっています。
ゲーム業界で自己の可能性を活かしたいと考える、情熱ある生徒を募集します。

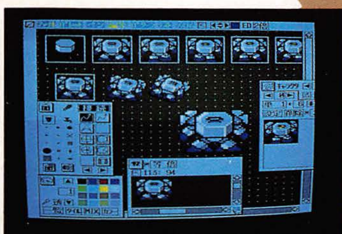

アイディアがぶつかり合う**企画の授業**


最先端の**プログラム授業**

Enchantment Engineering

ドリーム・エンジニアリング

Entertainment


個性あふれる**美術の授業**


真摯な**音楽の授業**

教養に磨きをかける
特別講議


エニックスゲームスクールの誇る特別講師陣

飯田 史雄・川又 千秋・すぎやま こういち・高橋 宏之・富山 徳之・中村 光一・橋本 昌哉・日高 徹・堀井 雄二・真島 慎太郎・もと のりゆき・森田 和郎 他(五十音順)

●募集定員/135名●資格/年齢:18歳以上 学歴:高卒以上
●入学日/平成5年4月5日(月)●養成期間/1年間

	願書受付期間	試験予定日
3次募集	平成4年12月1日~平成5年1月8日	平成5年1月24日(日)
4次募集	平成5年1月11日~平成5年2月12日	平成5年3月2日(火)

応募方法

願書申し込みは、ハガキにて受け付けます(電話受付はございません)。住所・氏名・年令・電話番号・学校名又は会社名を明記の上、下記住所のエニックスゲームスクール BM-2係まで。



エニックスゲームスクール
運営 株式会社 エニックスアカデミー
〒170 東京都豊島区北大塚3-32-4 OBCビル3F

NECの新製品特価販売中！

NEC PC-9821

15インチディスプレイ
＋CD-ROM＋3.5″
FDD×2＋マウス
CPU386SX(20MHz)
model S1 ￥318,000
model S2 ￥438,000



(HDD80MB、日本語MS-WINDOWSインストール済)

NEC PC-9801NA

CPU486SX(20MHz)
A4ファイルサイズ
PC-9801NA……￥348,000
PC-9801NA40
(40MHDD内蔵) ￥438,000
PC-9801NA120
(120MHDD内蔵) ￥488,000



※TFTカラーモデルのPC-9801NA/Cモデルもあります。

TOWNS新製品登場！

FUJITSU FM-TOWNSII Model UG

386SX(20MHz)
UXより処理スピード約1.25倍
80(80M内蔵タイプ)……￥338,000
40(40M内蔵タイプ)……￥318,000
20(2FDDタイプ)………￥268,000
10(1FDDタイプ)………￥238,000



みんなの味方TSシリーズ

X68000用外付ドライブ



3.5インチ

- 2DD/2HD/2HC/1.44MBフォーマット対応
- ユーティリィティソフト付属(デバイスドライバ/フォーマッタ)

※初代X68は、ROM交換が必要な場合があります。

TS-3XR1 (1ドライブ) 定価￥44,800
ツクモ特価￥35,800

TS-3XR2 (2ドライブ) 定価￥57,800
ツクモ特価￥46,800

5インチ NEW

- 2DD/2HDフォーマット対応
- ドライブ番号の切換スイッチ付

TS-5XR1 (1ドライブ) 定価￥53,800
ツクモ特価 ￥42,800

TS-5XR2 (2ドライブ) 定価￥72,800
ツクモ特価 ￥57,800

こんなものいかが

コンピュータ入力やゲームに疲れたら…

5つの刺激がたまらない

オムロン低周波治療器 エレパレス(HV-F210)

- 「たたく」「もむ」「振動」の3モード
- 小型・薄型のコードレスタイプ

健康一番 1ヶ定価￥7,700
ツクモ特価￥4,980

電波新聞 スキャンコンバータXPC-1V
今！大人気！！

98シリーズ用 定価￥41,800
ツクモ特価 ￥36,800
(15ピンアナログケーブル別売)

ケーブルセットの場合
ツクモ特価￥39,200



♬ Music ～ ♪

PC-98/286用

YAMAHA
HELLO MUSIC <for98>
CBX-101
定価￥74,000
ツクモ特価 販売中

ローランド
ミュージ郎500 定価￥145,000
ミュージ郎300 定価￥88,000
ミュージ郎Jrボード 定価￥59,800

KAWAI
サウンドパレットミニ 定価￥39,800
ツクモ特価販売中

X68000用セット

Aセット
- CM-33…………￥49,800
- SX-68M・11…………￥19,800
- MU-1 SUPER…………￥39,800

合計定価￥109,400 ツクモ特価￥88,000

Bセット
- CM-300…………￥58,000
- SX-68M・11…………￥19,800
- MU-1 SUPER…………￥39,800

合計定価￥117,600 ツクモ特価￥92,000

Cセット
- CM-500…………￥115,000
- SX-68M-11…………￥19,800
- MU-1 SUPER…………￥39,800

合計定価￥174,600 ツクモ特価￥141,000

Dセット
- CM-64…………￥129,000
- SX-68M-11…………￥19,800
- MU-1 SUPER…………￥39,800

合計定価￥188,600 ツクモ特価￥154,000

Eセット
- SC-55…………￥69,000
- SX-68M-11…………￥19,800
- MU-1 SUPER…………￥39,800

合計定価￥128,600 ツクモ特価￥99,000

TOWNS用MIDIセット

- FMT-403(MIDI音源カード) ￥72,800
- MIXING PRO TOWNS(ソフト) ￥14,800

合計定価￥87,600
ツクモ特価￥68,800

WINDOWS対応

ミュージ郎for WINDOWS
定価￥115,000
NEC・EPSON/IBM/富士通用の3タイプあり
ツクモ特価販売中

キーボード
Roland
PC-200mKII
定価￥38,000
ツクモ特価販売中

スピーカー
Roland
MA-12C
定価￥14,000(1ケ)
ツクモ特価販売中

ヤマハのキーボード、スピーカーもお取り扱い中!!

ツクモ特選パソコンラック

送料サービス(一部地域を除く)



エレコム
DS-31 定価￥13,000
ツクモ特価 ￥9,500

- 天板(スチール製)
- ロック式キャスター付
- 1255(H)×600(D)×650(W)

■トレーユニット(オプション)
FO-61
ツクモ特価 ￥3,200



シグマAPO
SI-4(机のみ) 定価￥21,500
サイズ:1,285(H)×650(D)×650(W)
ツクモ特価￥13,800

SG-400 定価￥32,000
(SI-4(机)＋イス)
イス付
セット特価
￥25,800

★掲載商品をご注文の方はあらかじめ在庫確認の上お願いします。★

使わなくなったコンピュータ・周辺機器・アマチュア無線機器 **高額買取り** いたします。

詳しくは各店へ

東京	ツクモ買取センター	☎(03)3251-9977
	ツクモニューセンター	☎(03)3251-0987
名古屋	名古屋1号店	☎(052)263-1655
	名古屋2号店	☎(052)251-3399
札幌	DEPOツクモ買取センター	☎(011)242-3199

ツクモグローバルカード 好評入会者受付中！

～国内・海外でも使える多機能カード
ジャックス・VISA、セントラル・マスターの提携カードです。分割払い、ボーナス払いもOK！
クレジット申し込みと同時にカード申し込みOK。
お申し込みは☎03(3251)9898又は各店で

18才以上なら学生でもOK!!

★各店頭では、JCB、日本信販、DC、セントラル・マスター他各種カードも取り扱っております。

全国どこからでも通話料無料

通信販売のご注文は下記フリーダイヤルへ。

受注専用フリーダイヤル
0120-377-999

通販センター
03-3251-9911

商品についてのお問い合わせは各店に。

お支払い方法

代金引き換えでお申し込みの方は
- 配達日の指定もできます。

現金書留でお申し込みの方は
- 下記までお送り下さい。
〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号 ツクモ通販センターBM係

銀行振込でお申し込みの方は
- お電話で事前にご連絡ののち下記までお振り込み下さい。
三和銀行 秋葉原支店 ㊢1009939 ツクモデンキ宛

クレジットでお申し込みの方は
- 通販センターへお問い合せ下さい。
お申し込みもお電話1本でOK！(￥5,000以上)

取り扱いカード
- セントラル●ジャックス●VIPカード●ツクモグローバルカード
お申し込みはお電話1本でOK！(￥5,000以上)

各種リース払い
- 詳しくは各店にお問い合せ下さい。ケースに合わせてご相談に応じます。

ツクモ秋葉原各店

㊔AM10:15～PM7:00

ニューセンター店……………☎03-3251-0987
㊡毎週木曜日
パソコン本店……………☎03-3253-5599
㊡毎週木曜日
AV/カメラ館B1F……………☎03-3254-3999
㊡毎週水曜日
ツクモソフト8号店……………☎03-3251-0099
㊡毎週水曜日
5 号 店……………☎03-3251-0531
㊡毎週木曜日

ツクモ名古屋1号・2号店

㊔AM10:00～PM7:00

1号店 ☎052-263-1655 第1アメ横ビル内 ㊡毎週火曜日
2号店 ☎052-251-3399 第2アメ横ビル内 ㊡毎週水曜日

札幌各店

㊔AM10:30～PM7:30 ㊡毎週木曜日

ツクモ札幌店……………☎011-241-2299
DEPOツクモ2番街店……☎011-242-3199

※12月中は無休です。

ソフトのことならこの2店

ゲームソフト・ファミコンソフトなんでもかんでも
ソフト8号店☎03(3251)0099

PC-98シリーズのビジネスソフトならおまかせ！
パソコン本店1F☎03(3253)5599

ゲームソフト・ハード、パソコン周辺機器の買取りは
ツクモ買取センター☎03(3251)9977

ちゃんとパソコンしたい人の
PRO STAFF ツクモ

※表示価格には消費税は含まれておりません。

秋葉原でおなじみの P&A がズバリ 超特価セールでご奉仕!!

12/10〜1/9

- ●お近くの方は、お立寄下さい。専門係員が説明いたします。
- ●本体単品でも受付します。詳しくは、お電話にてお問合せ下さい。
- ●ビジネスソフト定価の15%引きOK.!! TEL下さい。

全国通販

- ●定休日/毎週水曜日
- ●本広告の掲載の商品については、消費税は含まれておりません。

■TEAC	■緑電子	■日本テクサ	■ティアック
⊙PH-80(98NOTE対応)	⊙DOODA/A-100	⊙STATION-120LBS	●HD-201A
●19msec 80MB	●102MB/19ms	●120MB ●ユーティリティソフト3セット付	●200MB/17ms ●メニュー2付
定価¥108,000	定価¥118,000	定価¥118.000	定価¥148.000
P&A超特価¥42,000	P&A超特価¥60,000	P&A超特価¥75,000	P&A超特価¥82,000
(送料・消費税込み¥44,290)	(送料・消費税込み¥62,830)	(送料・消費税込み¥78,280)	(送料・消費税込み¥85,490)

ハードディスク&シリコンディスク (送料¥1,000)

テクサ

品名	定価	特価
●STATION-120LBS	定価¥118,000	特価¥75,000
● 220LB(プレス98付)	定価¥139,000	特価¥92,000
● 240LBS	定価¥158,000	特価¥113,000
●TRUST-NE 40(NS/E用)	定価¥98,000	特価¥39,500
● NE 80(〃)	定価¥112,000	特価¥49,500
● NE125(〃)	定価¥118,000	特価¥65,000
●TR-NL 40	定価¥68,000	特価¥49,500
● 80	定価¥98,000	特価¥69,000
●TRUST-FA120	定価¥108,000	特価¥71,000
● FA240	定価¥148,000	特価¥106,000

緑電子

品名	定価	特価
●横浜Y100	定価¥158,000	特価¥91,000
●ビルトN 40(NS/E用)	定価¥98,000	特価¥39,500
● N 80(〃)	定価¥108,000	特価¥50,500
● N120(〃)	定価¥128,000	特価¥65,000
●GH-120(ダイゴ)	定価¥158,000	特価¥113,000
● 200(〃)	定価¥218,000	特価¥156,000
●びると館(I/Fボード付)	定価¥49,800	特価¥37,500
●552N-BOX(N用インターフェース)	定価¥34,800	特価¥26,000
●TF-120(安心館)	定価¥69,800	特価¥52,500
●ドーダA100	定価¥118,000	特価¥60,000
● A120	定価¥128,000	特価¥67,000
● A200	定価¥158,000	特価¥88,000
● A120N(N用)	定価¥130,000	特価¥91,000

ICM

品名	定価	特価
●FT-100DB/FB	定価¥98,000	特価¥68,000
● 120DB/FB	定価¥118,000	特価¥81,500
● 180DB/FB	定価¥158,000	特価¥104,000
● 240DB/FB	定価¥188,000	特価¥122,000
●INTER-100FE-FB	定価¥118,000	特価¥81,000
● 120FE-FB	定価¥118,000	特価¥79,000
● 180FE-FB	定価¥158,000	特価¥102,000
● 240F-FB	定価¥188,000	特価¥121,000
● 300F-FB	定価¥398,000	特価¥282,000
● 500F-FB	定価¥498,000	特価¥358,000
● 100G	定価¥98,000	特価TEL下さい。
● 120G	定価¥118,000	特価TEL下さい。
●Pack-SE 40	定価¥78,000	特価¥47,000
● SE 80	定価¥88,000	特価¥58,000
● SE120	定価¥108,000	特価¥77,000
●Pack-PE 40	定価¥78,000	特価¥47,000
● PE 80	定価¥88,000	特価¥58,000

キャラベル

品名	定価	特価
●AV-100HGS-P(I/F付)	定価¥114,000	特価¥59,000
● 120HGS-P(〃)	定価¥138,000	特価¥62,000
● 200HGS-P(〃)	定価¥208,000	特価¥83,000
●FB-125SXE	定価¥158,000	特価¥108,000
●AV-040SXE	定価¥108,000	特価¥39,000
● 080SXE	定価¥128,000	特価¥51,000
● 125SXE	定価¥138,000	特価¥63,000

ロジテック

品名	定価	特価
●LHD-S 40NP	定価¥79,800	特価¥52,500
● 100NP	定価¥99,800	特価¥64,800
●LHD-S120HP	定価¥109,800	特価¥71,800
● 240HP	定価¥149,800	特価¥97,800
●SHD-S100J	定価¥99,800	特価¥64,800
● 200J	定価¥148,000	特価¥96,800
●LHD-E100K(エプソンGシリーズ内蔵)	定価¥99,800	特価¥69,000
● 200K(〃)	定価¥138,000	特価¥95,500
●LHD-B120H	定価¥118,000	特価¥77,800
● 240H	定価¥168,000	特価¥106,000
●LHD-NS130(98 NOTE用)	定価¥118,000	特価¥81,000

テクノジャパン

品名	定価	特価
●PD-120EX	定価¥108,000	特価¥69,000
● 200EX	定価¥138,000	特価¥89,000
● 120SS	定価¥158,000	特価¥108,000
● 240SS	定価¥238,000	特価¥143,000

コンピュータリサーチ

品名	定価	特価
●CRC-SC100D	定価¥108,000	特価¥55,000
● 130D	定価¥125,000	特価¥79,000
● ISC100	定価¥122,000	特価¥70,000
● ISC130	定価¥145,000	特価¥83,000

ティアック

品名	定価	特価
●PH- 80	定価¥108,000	特価¥55,000
● 130	定価¥128,000	特価¥69,000
●DD-41A	定価¥128,000	特価¥50,000
●HD-101A	定価¥128,000	特価¥58,000
● 201A	定価¥148,000	特価¥86,000
●IF-55TN(NOTE用I/F)	定価¥30,000	特価¥24,000
●HD-1121	定価¥118,000	特価¥61,000
● 1201	定価¥168,000	特価¥115,000
● 1341	定価¥378,000	特価¥255,000

メルコ

品名	特価
●SDR-4000(シリコンディスク)	特価¥49,800
● 8000(〃)	特価¥63,800
● 20M(〃)	特価¥106,500
● 40M(〃)	特価¥178,000
● 80M(〃)	特価¥320,000
● 100M(〃)	特価¥390,000

I/Oデータ

品名	特価
●SDB- 8ML(シリコンディスク)	特価¥55,000
● 16ML(〃)	特価¥86,000
● 24ML(〃)	特価¥115,000
● 32ML(〃)	特価¥143,000
● 40ML(〃)	特価¥170,000

RAMディスク ▶I/Oデータには、全てPIO-IOS-10STD(ソフト)が付きます。 (送料¥500)

■メルコ

品名	特価
●EMJ-1000S	特価¥11,900
● 2000S	特価¥17,500
● 4000S	特価¥24,900
● 6000S	特価¥32,200
● 8000S	特価¥39,300
● 12MS	特価¥53,500
● 16MS	特価¥67,800
●RCD-2000S	特価¥9,400
● 4000S	特価¥18,500
● 6000S	特価¥27,300
● 8000S	特価¥35,400
● 16MS	特価¥140,000
● 24MS	特価¥211,000
●ENT-2000S	特価¥9,400
● 6000S	特価¥23,400
●EFA-4000S	特価¥20,200
● 6000S	特価¥28,100
● 8000S	特価¥35,900
● 10MS	特価¥44,000
● 12MS	特価¥52,000
●EFS-4000S	特価¥20,200
● 6000S	特価¥28,100
● 8000S	特価¥35,900
● 10MS	特価¥44,000
● 13MS	特価¥52,000
●ECS-4000S	特価¥21,500
●EDX-2000S	特価¥17,900
● 4000S	特価¥26,000
● 8000S	特価¥49,000
●EDA-4000S	特価¥19,400
● 6000S	特価¥28,100
● 8000S	特価¥35,900
● 10MS	特価¥44,000
● 12MS	特価¥52,000
●EDS-4000S	特価¥20,900
●EHR-4000S(H98用)	特価¥25,100
● 6000S(〃)	特価¥33,200
● 8000S(〃)	特価¥41,100
● 10MS(〃)	特価¥49,100
●EHR-12MS(〃)	特価¥57,600
●EHR-14MS(H98用)	特価¥64,800
●MTA-4000L(T用)	特価¥32,000
●MRS-4000L(〃)	特価¥43,000
●MES-3000L(ES用)	特価¥34,500
●XMC-2000S	特価¥9,300
●XMB-1000S	特価¥5,400
●MRC-3000S	特価¥17,900
●MRL-4000S	特価¥21,500
●ERB-4000S	特価¥27,400
●XRB-1000S	特価¥5,400
● 2000S	特価¥9,300
● 4000S	特価¥17,300
●EML-2000L(9801LAPTOP)	特価¥28,300
● 4000L(〃)	特価¥45,500

■I/Oデータ

品名	特価
●FA34- 4MS(FA)	特価¥19,900
● 6MS(〃)	特価¥27,700
● 8MS(〃)	特価¥34,800
● 10MS(〃)	特価¥43,300
● 12MS(〃)	特価¥51,200
● 14MS(〃)	特価¥59,000
●FS-34- 4MS(FS・FX)	特価¥19,900
● 6MS(〃)	特価¥27,700
● 8MS(〃)	特価¥34,800
● 10MS(〃)	特価¥43,300
● 12MS(〃)	特価¥51,200
● 14MS(〃)	特価¥59,000
●NT-34- 2ML	特価¥8,900
● 6ML	特価¥22,700
●PIO-PC34FX-2ME(限定)	特価¥12,300
●PIO-PC34FX-4ME(限定)	特価¥19,000
●PC34R-1M	特価¥13,700
●PC34R-2M	特価¥16,600
●PC34R-4M	特価¥25,100
●PC34R-8M	特価¥39,500
●PC34R-12M	特価¥61,000
●PC34R-16M	特価¥82,500
●EX34F-2ML	特価¥14,400
●EX34F-4ML	特価¥21,500
●EX34F-8ML	特価¥36,000
●PIO-SB34-2ME	特価¥20,600
●PIO-SB34-4ME	特価¥32,000
●PIO-DA134- 4MS(DA用)	特価¥19,900
● 6MS(〃)	特価¥28,300
● 8MS(〃)	特価¥36,800
● 10MS(〃)	特価¥45,200
● 12MS(〃)	特価¥53,600
●DS134- 4MS(DS)	特価¥19,900
●EX134S- 2MS	特価¥9,900
● 4MS	特価¥18,400
●98HSE- 4MS	特価¥24,100
●98T34- 4ME(T用)	特価¥32,200
●PIO-ES34- 3MB	特価¥35,000
●EP-386M- 2M(386M)	特価¥35,000
●EP-RB7D- 4MS(386・486)	特価¥27,000
● 8MS(〃)	特価¥41,900
●EP-RB7S- 4ME(〃)	特価¥26,200
●EP-RB8- 4MS(386P)	特価¥27,000
●EP-SIM- 2MS	特価¥8,500
● 4MS	特価¥15,600
●PIO-98NT-2ML	特価¥6,900
●PIO-98NT-4ML	特価¥13,700
●PIO-SIM61- 2MS	特価¥8,500
●EP-NTB- 2MS	特価¥9,200
● 4MS	特価¥18,400
● 6MS	特価¥27,600
● 8MS	特価¥36,800
●IOS-10 mini Ver 2	特価¥3,800
●IOS-PRO	特価¥4,500
●D.H.TOOL	特価¥11,900

■GOLD98-4M (NOTE) 特価 ¥13,800

■RCS-2000(メルコ) (NOTE用)定価¥39,800 特価¥6,400

周辺機器コーナー (送料¥1,000)

■パワーアップ・キット(NEC/EPSON)●処理速度を1.5〜1.7倍にアップ。

品名	定価	特価
① PK-CX486DE(I/Oデータ)(DA/RA/RL用)	定価¥24,000	特価¥18,800
② PK-EP486D(I/Oデータ)(386V/G GS/S用)	定価¥25,000	特価¥19,500
③ HSP-DL(メルコ)(DA/RA/RL用)	定価¥24,800	特価¥19,900
④ HSS-DL7(メルコ)(HSP-DL+HSC-D7)	定価¥44,000	特価¥31,800

EPSON ●GT-1000 定価¥79,800 特価¥57,500

シャープ ●JX-100S 定価¥89,800 特価¥44,000

品名	定価	特価
Ⓐ PC-IN503G(NEC)	定価¥145,000	特価¥102,500
Ⓑ PC-IN505 (NEC)	定価¥138,000	特価¥97,500
Ⓒ 506(〃)	定価¥228,000	特価¥158,000
Ⓓ 502N(〃)	定価¥90,800	特価¥77,800
Ⓔ GT-8000(エプソン)	定価¥298,000	特価¥213,000
Ⓕ 6000(〃)	定価¥178,000	特価¥121,000
Ⓖ 100V(〃)	定価¥44,800	特価¥31,300
Ⓗ HS-40CLH+HS-BD(オムロン)	定価¥64,800	特価¥45,500
Ⓘ HS-60FH+HS-BD(〃)	定価¥64,800	特価¥45,500
Ⓙ HS- 7RII(〃)	定価¥39,800	特価¥25,800
Ⓚ 10RII(〃)	定価¥49,800	特価¥33,000
Ⓛ HS-10R AQUEL(オムロン)	定価¥54,800	特価¥37,800
Ⓜ JX-100S(シャープ)	定価¥89,800	特価¥44,000
Ⓝ 220(〃)	定価¥145,000	特価¥104,000
Ⓞ IO -735X(〃)	定価¥248,000	特価¥152,000
Ⓟ COMSTARZ CLuB24/5(NEC)	定価¥39,800	特価¥26,000
Ⓠ スケッチメイト(ローランド)	定価¥69,800	特価¥52,500
Ⓡ PV-M24V5(AIWA)	定価¥36,800	特価¥25,500
Ⓢ PV-A24V5(AIWA)	定価¥39,800	特価¥26,500
Ⓣ MD-24FB5V(オムロン)	定価¥39,800	特価¥23,500
Ⓤ 24FB10V(〃)	定価¥36,800	特価¥25,500
Ⓥ 96FS5V(〃)	定価¥198,000	特価¥137,000
Ⓦ 24FN5V(〃)	定価¥36,800	特価¥25,500
Ⓧ 24FP5V(〃)	定価¥36,800	特価¥24,900
Ⓨ DXY-1200(ローランド)	定価¥158,000	特価¥119,000
Ⓩ 1300(〃)	定価¥228,000	特価¥172,000
●ミュージ郎(〃)	定価¥158,000	特価¥128,000
●ミュージ郎500	定価¥145,000	特価¥123,000
●ミュージ郎300	定価¥88,000	特価¥74,500
●ミュージ郎Jr(NOTE))(ローランド)	定価¥98,000	特価¥77,500
● (BOARD)(〃)	定価¥59,800	特価¥49,000
●SFC-20(メガソフト)(FAXアダプター)	定価¥98,000	特価¥75,500
● 07(〃)(〃)	定価¥58,000	特価¥44,900
● 25(〃)(〃)	定価¥89,800	特価¥70,000
●HALFAX960 (HAL研)(FAXアダプター)	定価¥78,000	特価¥61,000
●HALFAX960EX(〃)(〃)	定価¥98,000	特価¥76,500
●JP400N(ペン型マウス/マウスパット入り)		特価¥4,800

外付FDD (送料¥1,000)

■CRC-FD5SS(C・リサーチ 5"×1)…定価¥38,800▶特価¥21,500

品名	定価	特価
●CRC-FD3.5SS(3.5"×1)(C・リサーチ)	定価¥23,800	特価¥13,900
● FD3.5WS(3.5"×2)(〃)	定価¥43,800	特価¥24,800
● FD3.5SH(3.5"×1自動)(〃)	定価¥33,800	特価¥19,300
● FD3.5WH(3.5"×2自動)(〃)	定価¥53,800	特価¥30,500
● FD5SS(5"×1)(〃)	定価¥33,800	特価¥21,500
● FD5WS(5"×2)(〃)	定価¥58,800	特価¥33,500
● FD5SH(5"×1自動)(〃)	定価¥43,800	特価¥24,800
● FD5WH(5"×2自動)(〃)	定価¥65,800	特価¥37,000
●FD-311NS(3.5"×1ソフト切換)(ミックジャパン)	定価¥23,800	特価¥15,800
● 312NS(3.5"×2ソフト切換)(ミックジャパン)	定価¥43,800	特価¥24,000
● 311NH(3.5"×1自動)(ミックジャパン)	定価¥33,800	特価¥22,500
● 312NH(3.5"×2自動)(〃)	定価¥49,800	特価¥32,500
● 511N(5"×1)(〃)	定価¥34,800	特価¥21,300
●AD-F35WA(3.5"×2自動)(アルファデータ)	定価¥49,800	特価¥30,300
● -F50S(5"×1)(〃)	定価¥37,800	特価¥23,800
● -F50W(5"×2)(〃)	定価¥49,800	特価¥34,800
● -F50SA(5"×1自動)(〃)	定価¥47,800	特価¥28,300
● -F50WA(5"×2自動)(〃)	定価¥59,800	特価¥38,000
●LITTLE-ZFS(3.5"×1)(緑電子)	定価¥39,800	特価¥23,600
● -ZFW(3.5"×2)(〃)	定価¥59,800	特価¥36,500

数値データプロセッサー(インテル) (送料¥1,000)

品名	定価	特価
①JBOX8087	定価¥19,000	特価¥13,500
②JBOX8087-1	定価¥36,000	特価¥15,800
③JBOX8087-2	定価¥27,200	特価¥18,300
④JBOX80287-XL	定価¥24,800	特価¥17,800
⑤JBOX387DX-33	定価¥72,000	特価¥22,000
⑥JBOX387SX-16	定価¥37,000	特価¥17,700
⑦JBOX387SX-20	定価¥40,000	特価¥19,000
⑧JBOX487SX-20	定価¥120,000	特価¥78,000
⑨JBOX-ODP486SX-20	定価¥82,000	特価¥58,500
⑩JBOX-ODP486SX-25	定価¥109,000	特価¥78,000

P&A特選パソコンラック (送料無料)

①3段¥8,900 1230(H)×600(D)×650(W) (消費税込み¥9,167)

②4段¥9,900 1250(H)×700(D)×640(W) (消費税込み¥10,197)

③5段¥12,500 1310(H)×700(D)×640(W) (消費税込み¥12,875)

全機種=移動自由(キャスター付)●コードクランプ付(4段/5段)※5段のみ=電源コード付(2.5m)(2P) キーボード収納可能

〔銀行振込でお申し込みの方〕(電信扱いでお振込み下さい。)

〔振込先〕住友銀行 新小岩支店
普通預金 1451576
(株)ピー・アンド・エー

超低金利クレジット率

回数	3	6	10	12	15
手数料	3.0	4.0	5.5	5.5	8.5
回数	24	36	48	60	72
手数料	11.5	16.0	21.0	27.0	33.0

南口 徒歩1分

至秋葉原 / JR新小岩駅 / ハスターミナル / 住友BK / 東海BK / リフ / 北海道拓殖BK / P&A本店 / サンチェーン / 蔵前通り / 至千葉

P&A 株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目1番地19号
☎03-3651-0148(代) FAX.03-3651-0141
●営業時間:AM10:00〜PM7:00 日・祭:AM10:00〜PM6:00

●現金書留及び銀行振込でお申し込みの方は、上記商品の料金に3%加算の上でお申し込み下さい。詳しくは、お電話でお問い合せ下さい。

モデム

富士通 ■ FMMD-311G(定価￥35,800)
▶ 特価￥24,800(送料・消費税込み￥26,574)

AIWA ■ PV-M24B5(定価￥39,800)
▶ 特価￥25,000(送料・消費税込み￥26,780)

オムロン ■ MD-24FB5V(定価￥39,800)
▶ 特価￥25,500(送料・消費税込み￥27,295)

ズバリご奉仕 SHARP

P&Aならではの 新品パソコン 5年保証

《業界No.1の"P&Aメンテナンスサ…

最高の保証システム

① 業界最長の新品パソコン5年保証(※モニター・プリンター3年間保証!! ※一部商品は除きます。)
② 中古パソコンの1年間保証(※モニター・プリンター6ヶ月間保証!!)
③ 永久買取保証
④ 初期不良交換期…(※新品商品に…)
⑤ 配達日の指定O…
⑥ 夜間配達もOK(※PM6:00〜PM8:00の…)

注目!!平成5年3月末一括払い手数料(金利)無料(平成5年1月末/2月末/3月末のいずれかをご指定下さい。)

X68000 Compact XVI/XVI

送料￥3,000 消費税別(クレジット表:送料、消費税込み)

Compact XVI

① ●CZ-674C-H(本体) ●CZ-608D-H(モニター) ●CZ-6FD5(5" FDD)
定価￥492,600
P&A超特価￥285,000

12回	26,000	24回	13,700	36回	9,500	48回	7,400

XVI

① ●CZ-634C-TN(本体) ●CZ-608D-H(モニター) ●HD-J100(システムサコム100MB,HD)
定価￥590,800
P&A超特価￥337,000

12回	30,700	24回	16,200	36回	11,200	48回	8,800

※本体、モニターの組合せも超特価中 TEL下さい。

左記セットでお買い上げの方に もれなくプレゼント!
① ジョイカード2ヶ、ディスケット10枚、ゲームソフト1ヶ、はもちろん、さらにその上、人気の
㋑オーバーティク(￥9,800) ㋺ロードス島戦記II(￥9,800)
㋩三国志III(￥14,800) ㋥デスブレイド(￥9,800)
㋭エトワールプリンセス(￥9,800)
の中のいずれか1本をプレゼント!!

上記のモニターをCZ-614Dに変更

② ●CZ-674C-H(本体) ●CZ-614D-TN(モニター) ●CZ-6CR1(RGBケーブル) ●CZ-6CT1(TVコントロール) ●CZ-6FD5(5" FDD)
定価￥542,800
P&A超特価￥318,000

12回	29,000	24回	15,300	36回	10,600	48回	8,300

上記のモニターをCZ-614Dに変更

② ●CZ-634C-TN(本体) ●CZ-614D-TN(モニター) ●HD-J100(システムサコム100MB,HD)
定価￥631,000
P&A超特価￥359,000

12回	32,700	24回	17,200	36回	11,900	48回	9,400

左記①のモニターを
① CZ-606D (定価￥ 79,800)に変更の場合￥ 9,000(マイナス)
② CZ-607D (定価￥ 99,800)に変更の場合￥ 3,000
③ CU-21HD(定価￥148,000)に変更の場合￥33,000
を加算して下さい。

FDD(5インチ×2基)
■CZ-6FD5
(シャープ)(定価￥99,800)
P&A超特価 TEL下さい!!

プリンター(ケーブル 用紙付)(送料￥1000 消費税別)
■CZ-8PC5-BK
定価￥96,800
▶特価￥68,500
■CZ-8PK10
定価￥97,800
▶特価￥71,000

カラーイメージ ジェット
■IO-735X-B
定価￥248,000
特価￥152,000
(送料・消費税込み￥157,590)

X68000シリーズ〜P&Aスペシャルセット (送料￥2,000・消費税別)

SUPER-HD (CZ-623C-TN)
● ハードディスク81MB搭載
● 平均アクセスタイム19ms
● SCSIインターフェイス標準装備
● SX-WINDOW Ver.1.0搭載
● メインメモリ 2MB標準

SUPER-HD P&A特選セット 限定

Ⓐセット:■CZ-623C-TN(単品)……定価￥498,000▶特価￥178,000
Ⓑセット:■CZ-623C-TN+CZ-606D……定価￥577,800▶特価￥233,000
Ⓒセット:■CZ-623C-TN+CZ-608D……定価￥592,800▶特価￥246,000
Ⓓセット:■CZ-623C-TN+CZ-607D……定価￥597,800▶特価￥248,000
Ⓔセット:■CZ-623C-TN+CZ-614D……定価￥633,000▶特価￥268,000
Ⓕセット:■CZ-623C-TN+CU-21HD……定価￥646,000▶特価￥278,000

PRO-II P&A特選セット 限定

Ⓐセット:■CZ-653C(単品)……定価￥285,000▶特価￥129,000
Ⓑセット:■CZ-653C+CZ-606D……定価￥364,800▶特価￥186,000
Ⓒセット:■CZ-653C+CZ-604D……定価￥379,800▶特価￥188,000
Ⓓセット:■CZ-653C+CZ-608D……定価￥379,800▶特価￥198,000
Ⓔセット:■CZ-653C+CZ-607D……定価￥384,800▶特価￥200,000
Ⓕセット:■CZ-653C+CZ-614D……定価￥420,000▶特価￥220,000
Ⓖセット:■CZ-653C+CU-21HD……定価￥433,000▶特価￥230,000

㊟㊐スペシャルプレゼント!!
※ジョイカード 2ケ
ディスケット 10枚
ゲームソフト 1ケ
プレゼント!

ズバリ価格で大奉仕中

X68000メモリボード

① SH-6BE1-1M(600C専用)(I/Oデータ)定価￥25,000
(送料・消費税込み￥18,952)……特価￥17,900
② 1MB増設RAMボード(ACE/PRO/PROII用)・定価￥25,000
(送料・消費税込み￥16,892)……特価￥15,900
③ 2MB増設RAMボード(拡張スロット用)・・定価￥50,000
(送料・消費税込み￥33,166)……特価￥31,700
④ 4MB増設RAMボード(拡張スロット用)・・定価￥88,000
(送料・消費税込み￥57,371)……特価￥55,200

X68000専用ハードディスク(外付) (送料￥1,000消費税別)

〈ロジテック〉
① LHD-FM100E(定価￥99,800) ▶P&A超特価TEL下さい。
② LHD-FM200E(定価￥138,000) ▶P&A超特価TEL下さい。

〈エニックス〉
③ EFX-100(定価￥118,000) ▶P&A超特価TEL下さい。
④ EFX-140(定価￥138,000) ▶P&A超特価TEL下さい。

〈システムサコム〉
⑤ HD-J100(定価￥128,000) ▶特価￥61,000
⑥ HD-J170(定価￥189,000) ▶特価￥89,500

〈ジェフ〉
⑦ GF-120 定価￥108,000) 特価￥70,000
⑧ GF-200 定価￥138,000) 特価￥89,000
⑨ GF-240 定価￥148,000) 特価￥98,000

《増設メモリー&数値演算プロセッサ》計測技研

① PRKII-02(2M)…定価￥ 55,000▶特価￥ 39,800
② PRKII-04(4M)…定価￥ 90,000▶特価￥ 67,000
③ PRKII-06(6M)…定価￥125,000▶特価￥ 92,500
④ PRKII-08(8M)…定価￥160,000▶特価￥119,000
⑤ PRKII-12(2M)…定価￥ 85,000▶特価￥ 63,000
⑥ PRKII-14(4M)…定価￥120,000▶特価￥ 89,500
⑦ PRKII-16(6M)…定価￥155,000▶特価￥114,500
⑧ PRKII-18(8M)…定価￥190,000▶特価￥141,000
⑨ PR MC-68881RC……定価￥ 38,000▶特価￥ 27,000

周辺機器コーナー (送料￥500・消費税別)

① CZ-8NSI……定価￥188,000▶特価￥133,000
② CZ-6VTI……定価￥ 69,800▶特価￥ 49,500
③ CZ-6TU……定価￥ 33,100▶特価￥ 23,900
④ BF-68PRO……定価￥ 19,800▶特価￥ 14,400
⑤ CZ-8NM3……定価￥ 9,800▶特価￥ 7,200
⑥ CZ-8NT1……定価￥ 13,800▶特価￥ 10,000
⑦ CZ-6BE2A……定価￥ 59,800▶特価￥ 42,800
⑧ CZ-6BE2B……定価￥ 54,800▶特価￥ 39,300
⑨ CZ-6BE2D……定価￥ 54,800▶特価￥ 39,300
⑩ CZ-6BF1……定価￥ 49,800▶特価￥ 35,800
⑪ CZ-6BP1……定価￥ 79,800▶特価￥ 57,000
⑫ CZ-6BM1……定価￥ 26,800▶特価￥ 19,300
⑬ AN-S100……定価￥ 36,600▶特価￥ 26,300
⑭ CZ-6SDI……定価￥ 44,800▶特価￥ 32,500
⑮ CZ-6BN1……定価￥ 29,800▶特価￥ 21,500
⑯ CZ-6BV1……定価￥ 21,000▶特価￥ 15,200
⑰ CZ-6BC1……定価￥ 79,800▶特価￥ 57,000
⑱ CZ-6BG1……定価￥ 59,800▶特価￥ 43,000
⑳ CZ-6BU1……定価￥ 39,800▶特価￥ 28,500
㉑ CZ-6PV1……定価￥198,000▶特価￥142,000
㉒ CZ-6BS1……定価￥ 29,800▶特価￥ 21,500
㉓ CZ-8NJ2……定価￥ 23,800▶特価￥ 17,500
㉔ CZ-6BL2……定価￥298,000▶特価￥214,000
㉕ JX-100S……定価￥ 89,800▶特価￥ 44,000
㉖ JX-220X……定価￥168,000▶特価￥121,000
㉗ IO-735XB……定価￥248,000▶特価￥152,000
㉘ LC-10CIH……定価￥598,000▶特価￥459,000
㉙ CZ-6CSI(674C用)……定価￥ 12,000▶特価￥ 8,900
㉚ CZ-6CR1(RGBケーブル)定価￥ 4,500▶特価￥ 3,600
㉛ CZ-6CT1(テレビコントロール)…定価￥ 5,500▶特価￥ 4,400
㉜ CZ-6BP2……定価￥ 45,800▶特価￥ 33,300

■SX-68MII(MIDI)(サコム)
定価￥19,800(送料・消費税込み￥14,420)
特価￥13,500

■CZ-68HA
● 674C用内蔵HD80M
特価~~￥95,000~~TEL下さい。

X68000用ソフトコーナー (送料1ヶ〜5ヶまで￥500・消費税別)

◆ Z's STAFF PRO68 Ver3.0(ツアイト)……定価￥58,000▶特価￥37,500
◆ Z's TRIPHONY デジタルクラフト(ツアイト)……定価￥39,800▶特価￥27,000
◆ テラッツォ(ハミングバード)……定価￥19,400▶特価￥13,600
◆ マジックパレット(ミュージカルプラン)……定価￥19,800▶特価￥14,200
◆ たーみのる2(SPS)……定価￥17,800▶特価￥13,000
◆ Mu-1 Super……定価￥39,800▶特価￥28,500
◆ CMA68K(シティソフト)……定価￥29,800▶特価￥21,800
◆ サイクロンEXPRESSα68……定価￥98,000▶特価￥69,000
◆ C-TRACE68 Ver3.0(キャスト)……定価￥98,000▶特価￥68,500
◆ G68K Ver.2 PRO……定価￥22,000▶特価￥17,300
◆ C&Professional Pack V3.2(マイクロウェアジャパン)……定価￥80,000▶特価￥57,800
◆ ウエットペイント1〜3(ウエーブトレイン)〔各〕……定価￥15,000▶特価￥11,500
◆ マチエール(サンワード)……定価￥39,800▶特価￥28,800
◆ WindexPRO68(JEL)……定価￥28,000▶特価￥20,500
◆ CZ-213MSD MUSIC PRO68K……定価￥18,800▶特価￥13,200
◆ CZ-214MSD SOUND PRO68K……定価￥15,800▶特価￥11,300
◆ CZ-215MSD Sampling PRO68K……定価￥17,800▶特価￥12,500
◆ CZ-220BSD DATA PRO68K……定価￥58,000▶特価￥40,000
◆ CZ-224LSD The 福袋 Ver2.0……定価￥ 9,900▶特価￥ 7,400
◆ CZ-225BSD Multiword Ver1.1……定価￥32,000▶特価￥23,000
◆ CZ-243BSD CYBERNOTE PRO68K……定価￥19,800▶特価￥15,000
◆ CZ-247MSD MUSIC PRO68K〔MIDI〕……定価￥28,800▶特価￥20,500
◆ CZ-249GSD CANVAS PRO68K……定価￥29,800▶特価￥22,000
◆ CZ-251BSD Hyper word……定価￥39,800▶特価￥29,400
◆ CZ-253BSD CARD PRO68K Ver2.0……定価￥29,800▶特価￥22,700
◆ CZ-257CSD Communication PRO68K Ver2……定価￥19,800▶特価￥15,300
◆ CZ-258BSD Teleportion PRO68K……定価￥22,800▶特価￥16,900
◆ CZ-261MSD MUSIC studio PRO68K Ver2.0……定価￥28,800▶特価￥21,200
◆ CZ-263GWD Easypaint SX-68K……定価￥12,800▶特価￥ 9,800
◆ CZ-265HSD New PrintShop Ver2.0……定価￥20,000▶特価￥15,400
◆ CZ-266BSD PressConductor PRO68K……定価￥28,800▶特価￥22,000
◆ CZ-267BSD CHART PRO68K……定価￥38,000▶特価￥29,800
◆ CZ-284SSD OS-9/X68000 Ver2.4……定価￥35,800▶特価￥25,600
◆ CZ-285LSD C-Compiler PRO68K Ver2.1……定価￥44,800▶特価￥32,500
◆ CZ-286BSD BUSINESS PRO68K Popular……定価￥28,000▶特価￥20,500
◆ CZ-287SS SX-WINDOW Ver2.0……定価￥12,800▶特価￥ 9,800
★ ゲームソフト25%OFF!!(一部ソフト除く)

ソフト・コーナー (送料・消費税別)送料1ヶ〜10ヶまで￥700

筆まめ Ver.3
定価￥14,800
大特価￥ 9,000

筆自慢 第二巻
定価￥14,800
大特価￥ 9,000

遊・名人 Ver. 5.0
定価￥36,000
大特価￥24,000

■ 知子の情報 Ver.4
定価￥28,000
大特価￥18,500

■アートマスター・コア
限定 定価￥18,000
大特価￥11,600

〈ワープロ〉
● 一太郎 Ver4.3……定価￥ 58,000➡特価￥38,600
● 一太郎 dash……定価￥ 39,000➡特価￥24,800
● テラV……定価￥ 24,000➡特価￥21,500
● ARUGA(P-1 EXE Ver2.3)定価￥ 58,000➡特価￥36,500
● ARUGA-Spiritu Ver2.3……定価￥ 38,000➡特価￥25,000
● 松 Ver.5……定価￥ 58,000➡特価￥32,300
● MS Word for Windows……定価￥ 58,000➡特価￥40,000
● Z's WORD JG Ver3.0……定価￥ 58,000➡特価￥41,500
● 直子の代筆 Ver.4……定価￥ 9,800➡特価￥ 6,500
● ユーカラWAVE……定価￥ 9,800➡特価￥ 6,500
● アシストレター……定価￥ 9,700➡特価￥ 6,500
● 遊名人 Ver.5……定価￥ 36,000➡特価￥24,000
● 遊名人 Pro Ver.5……定価￥ 75,000➡特価￥47,800
● 毛筆わーぷろSr.4.0……定価￥ 75,000➡特価￥51,500
● 毛筆わーぷろJr.4.0……定価￥ 33,000➡特価￥23,000
● 刀ワード……定価￥ 25,800➡特価￥17,500

〈データベース〉
● 桐 Ver.4……定価￥ 98,000➡特価￥61,500
● ASKA Ver.2……定価￥ 32,000➡特価￥22,800
● ナイル……定価￥ 95,000➡特価￥ 62,700
● d-Base IV1.1J……定価￥198,000➡特価￥142,000
● F1 DATABOX……定価￥ 32,000➡特価￥ 22,800
● Ninja4……定価￥ 35,000➡特価￥ 23,000
● ZERO 2……定価￥ 52,000➡特価￥ 34,700
● The CARD3+……定価￥ 48,000➡特価￥ 34,500
● dBXL Ver1.4J……定価￥ 69,800➡特価￥ 53,800
● QUICKSILVER Ver1.4J……定価￥198,000➡特価￥152,000
PARADOX3.5……定価￥168,000➡特価￥ 69,500
● Let'sアイリス4……定価￥ 58,000➡特価￥ 38,000
● パワーベース……定価￥ 19,400➡特価￥ 13,800
● アシストカード……定価￥ 9,700➡特価￥ 6,500
● 知子の情報 Ver.4……定価￥ 28,000➡特価￥ 18,500

〈表計算〉
● Lotus123R2.3J 限定……定価￥ 98,000➡特価￥ 50,000
● 123NOTE BOOK……定価￥ 38,000➡特価￥ 25,000
● Microsoft Excel……定価￥ 98,000➡特価￥ 61,000
● Cubic CALC……定価￥ 78,000➡特価￥ 51,500
● Muitiplan4.1……定価￥ 68,000➡特価￥ 44,900
● Success……定価￥ 68,000➡特価￥44,900
● Recalc……定価￥ 58,000➡特価￥41,500
● アシストカルク……定価￥ 9,700➡特価￥ 6,500

〈グラフィック〉
● Z's STAFF Kid98……定価￥ 28,000➡特価￥19,500
● アートマスター・コア(限定)…定価￥ 18,000➡特価￥11,600
● 花子 Ver.2……定価￥ 58,000➡特価￥39,000
● CANDY4……定価￥ 58,000➡特価￥39,800
● 3・D PERS……定価￥ 80,000➡特価￥57,200
● アシストアート……定価￥ 9,700➡特価￥ 6,500
● マルチペイント……定価￥ 14,800➡特価￥10,800

〈通信〉
● まいとーく Ver.2.1……定価￥ 28,000➡特価￥17,800
● CCT98III……定価￥ 20,000➡特価￥15,000
● ES TERM2+……定価￥ 24,000➡特価￥17,500
● COM-NET……定価￥ 28,000➡特価￥18,500
● ACCSESS MATE3……定価￥ 19,800➡特価￥15,500
● LET'S TALKかたろう……定価￥ 38,000➡特価￥26,000
● アシストコール……定価￥ 9,700➡特価￥ 6,500

〈OS・言語〉
● MS-DOS 3.3D 基本機能セット…定価￥ 9,800➡特価￥ 6,900
● MS-DOS 3.3D 拡張機能セット…定価￥ 8,200➡特価￥ 6,600
● MS-DOS Ver5.0基本機能セット…定価￥ 12,800➡特価￥ 9,000
● MS-DOS Ver5.0拡張機能セット…定価￥ 10,000➡特価￥ 8,000
● MS-WINDOWS 3.0A……定価￥ 25,000➡特価￥18,500
● Quick C……定価￥ 20,000➡特価￥12,800
● Qick BASIC……定価￥ 20,000➡特価￥12,800
● True BASIC……定価￥ 18,000➡特価￥11,700
● TURBO C++2nd Edition……定価￥ 20,000➡特価￥14,300

〈エディター・ユーティリティ〉
● MIFES98……定価￥ 38,000➡特価￥27,500
● 章子の書斎……定価￥ 16,000➡特価￥11,000
● ノートンユーティリティズ……定価￥ 38,000➡特価￥27,500
● Norton Back up……定価￥ 28,000➡特価￥20,500
● VZエディター……定価￥ 9,800➡特価￥ 7,800
● ノストラダムス98……定価￥ 28,000➡特価￥21,800
● エコロジーII……定価￥ 28,000➡特価￥21,800
● オーシャノグラフィII……定価￥ 22,000➡特価￥17,000

ート》

間3ヶ月
らせていただきます。)
K//(土曜・日曜・祭日もOK//)
//
※一部地域は除きます。)

便利でお得な支払い

①翌月一括払い手数料無料(ご利用下さい。)
②業界No.1の低金利//
③月々の支払いは¥1,000より
④9ヶ月先からのスキップ払いOK//
⑤84回までの分割、ボーナス併用OK//
⑥カレッジクレジット
⑦ステップアップクレジット
⑧ボーナスだけで10回払いOK//
⑨現金一括支払いOK//
(※商品・金額ご確認の上、銀行振込・現金書留にてご入金下さい。)

FUJITSU

■拡張RAM=メルコ&I/Oデータ

①FJ-SIM-2MS(I/Oデータ)¥10,000 ▶特価¥7,200
②FJ-SIM-4MS(〃)¥20,000 ▶特価¥14,300
③FJ-SIM-8MS(〃)¥40,000 ▶特価¥28,500
④XMT-2000S(メルコ)¥9,800 ▶特価¥7,100
⑤XMT-4000S(〃)¥19,800 ▶特価¥14,300
⑥XMT-8000S(〃)¥39,800 ▶特価¥28,700

注目// 全国どこでも出張サービス// 修理全て、お客様のご自宅にうかがいます。

富士通 電脳最前線 ハイパーステーション

FM TOWNSII モデルHR

- FM TOWNSII モデルHR20(本体)……定価¥328,000
- FMT-DP533(カラーモニター)……定価¥69,800
- FMT-KB107/207(キーボード)……定価¥30,000

合計定価¥427,800

P&A特価// TEL下さい。

Ⓐ FM-TOWNSII モデルHR200
FMT-DP533+FMT-KB107/207
定価¥567,800 ▶特価TEL下さい。

Ⓑ FM-TOWNSII モデルHR100
FMT-DP533+FMT-KB107/207
定価¥507,800 ▶特価TEL下さい。

FM TOWNSII モデルUG

- FM TOWNSII モデルUG20(本体) 定価¥268,000
- FMT-KB101A/202A(キーボード) 定価¥10,000

合計定価¥278,000

P&A特価// TEL下さい。

Ⓒ FM TOWNSII モデルUG80+FMT-KB101A/202A
定価¥348,000……▶特価TEL下さい。

Ⓓ FM TOWNSII モデルUG40+FMT-KB101A/202A
定価¥328,000……▶特価TEL下さい。

Ⓔ FM TOWNSII モデルUG10+FMT-KB101A/202A
定価¥248,000……▶特価TEL下さい。

FM TOWNSII モデルHG

- FM TOWNSII モデルHG 20(本体)・定価¥303,000
- FMT-DP533(カラーモニター)……定価¥69,800
- FMT-KB107/207(キーボード)……定価¥30,000

合計定価¥402,800

P&A特価// TEL下さい。

Ⓕ FM-TOWNSII モデルHG100
+FMT-DP533+FMT-KB107/207
定価¥482,800 ▶特価TEL下さい。

Ⓖ FM-TOWNSII モデルHG40
+FMT-DP533+FMT-KB107/207
定価¥452,800 ▶特価TEL下さい。

▶FM-TOWNSII セットを、
お買い上げの方にもれなくプレゼント!
(イ)「レミングス」(¥7,800)
(ロ)「スーパーリアル麻雀PII&PIII」(¥11,800)
(ハ)「レインボーアイランドEXTRA」(¥8,800)
(ニ)「アフターバーナIII」(¥10,800)
の中のいずれか2本プレゼント
●ディスケット 5枚
さらに ⊕(プラス) ●富士通オリジナルテレフォンカードをプレゼントします。

FM TOWNSシリーズのモニター変更
①FM-DP5351(0.38%トリニトロ管¥89,800)に変更の場合**¥13,000**を加算して下さい。
②FM-DP5361(0.26%トリニトロ管¥138,000)に変更の場合**¥44,000**を加算して下さい。

注目// FMTOWNS 下取り 買取り
※TOWNS(旧モデル)から、グレードアップキャンペーンセール中

■拡張RAM(ハイパー)(富士通製メモリ使用)

①HM-V02T 定価¥24,800 (送料・消費税込み¥8,034) 特価¥7,300
②HM-V04T 定価¥49,500 (送料・消費税込み¥15,347) 特価¥14,400
③HM-V08T 定価¥98,000 (送料・消費税込み¥29,355) 特価¥28,000

注目//平成5年3月末一括払い手数料(金利)無料
(平成5年1月末/2月末/3月末のいずれかをご指定下さい。)

今だからこそ実用本位で選ぶ限定セット
★機能かかわらない前タイプのディスプレイをセット

FM TOWNSII モデルHR20

- FM TOWNSIIモデルHR20(本体) 定価¥328,000
- FMT-DP535(0.38%トリニトロン管)定価¥89,800
- FMT-KB107/207……定価¥30,000
- HM-V04T(4M、RAM、ハイパー)・定価¥49,500

合計定価¥497,300(送料・消費税別)
P&A特価 ¥340,000
注目// 限定20台

ズバリ超お買得CXセット

FM TOWNSII モデルCX20

- FM TOWNSIIモデルCX20……定価¥333,000
- FMT-DP535……定価¥89,800
- FMT-KB107/207……定価¥30,000
- LHD-FM200E(HDD・ロジテック)定価¥138,000
- ディスケット
- 富士通オリジナルテレカ

合計定価¥590,800(送料・消費税別)
P&A特価 ¥359,000

ズバリセットコーナーはゲーム2本プレゼントは付いておりません。

FM-TOWNS専用ハードディスク(外付) (送料¥1000消費税別)

〈ロジテック〉
①LHD-FM100E(定価¥99,800) ▶P&A超特価TEL下さい。
②LHD-FM200E(定価¥138,000) ▶P&A超特価TEL下さい。
〈エニックス〉
③EFX-100(定価¥118,000) ▶P&A超特価TEL下さい。
④EFX-140(定価¥138,000) ▶P&A超特価TEL下さい。
〈システムサコム〉
⑤HD-J100(定価¥128,000) ▶特価¥61,000
⑥HD-J170(定価¥189,000) ▶特価¥89,500
〈ジェフ〉
⑦GF-120(定価¥108,000)特価¥70,000
⑧GF-200(定価¥138,000)特価¥89,000
⑨GF-240(定価¥148,000)特価¥98,000

モデム

富士通■FMMD-311G(定価¥35,800) ▶特価¥24,800 (送料・消費税込¥26,574)
AIWA■PV-M24B5(定価¥39,800) ▶特価¥25,000 (送料・消費税込¥26,780)
オムロン■MD-24FB5V(定価¥39,800) ▶特価¥25,500 (送料・消費税込¥27,295)

プリンターセット(ケーブル・用紙付) (送料¥1,000、消費税別)

■JOYRITER
⊙FP-150FX(TOWNS用ケーブル付)
●熱転写 48ドット ●FM・PC・J-3100対応 定価¥59,800
特価¥37,000
(送料・消費税込み¥39,140)

- PR-B400……定価¥98,000▶特価¥69,500
- PR-A600……定価¥148,000▶特価¥95,000
- PR-35T……定価¥98,000▶特価¥59,000
- FMPR-353GII・定価¥98,000▶特価¥69,500
- FMPR-204B…定価¥80,000▶特価¥41,000
- FMJP-101G…定価¥79,800▶特価¥57,000

周辺機器コーナー (送料¥1,000、消費税別)

■PRINT-BOYII
定価¥29,800
特価¥22,000
(送料・消費税込み¥23,175)

■PRINT-BOY
PB-01T(定価¥24,800)
特価¥9,900
(送料・消費税込み¥10,712)

■外付FD
⦿SD-05R
(システム サコム5")
●ケーブル付
定価¥60,000
特価¥47,500
(送料・消費税込み¥49,955)

品名	定価	特価
Ⓐ AMT-351/352(数値演算)	¥120,000	~~¥90,000~~
Ⓑ FMT-401/402(MIDIカード)	¥35,000	~~¥26,200~~
Ⓒ FMT-411(ビデオカード)	¥35,000	~~¥26,200~~
Ⓓ FMT-412A(ビデオカードII)	¥40,000	~~¥28,800~~
Ⓔ FMT-SP101(アンプスピーカー)	¥29,800	~~¥21,400~~
Ⓕ FMT-611(拡張ユニット)	¥39,800	~~¥29,800~~
Ⓖ FMT-TU101(TVチューナー)	¥39,800	~~¥28,600~~
Ⓗ FMT-121(SCSIカード)	¥30,000	~~¥22,500~~
Ⓘ FMT-MO103(マウス)	¥7,800	~~¥5,900~~
Ⓙ FMSC-201G(スキャナー)	¥89,800	~~¥64,600~~
Ⓚ FMT-416(チューナーカード)	¥38,800	~~¥29,100~~
Ⓛ FMT-403(MIDI音源カード)	¥78,000	~~¥58,500~~
Ⓜ FMSC-611G(カラースキャナー)	¥178,000	~~¥128,000~~
Ⓝ FMT-621(I/O拡張ユニット)	¥89,000	~~¥66,700~~
Ⓞ FMT-361(オーバードライブカード)	¥89,800	~~¥67,300~~
Ⓟ FMT-461(フルカラーカード)	¥128,000	~~¥96,000~~
Ⓠ FMT-462(フルカラービデオキャプチャー)	¥80,000	~~¥60,000~~
Ⓡ FMT-451(JPEGカード)	¥128,000	~~¥96,000~~
Ⓢ FMT-415(ビデオプロセッサカードII)	¥198,000	~~¥148,000~~
Ⓣ FMT-PD211(磁気ディスク)	¥278,000	~~¥208,000~~
Ⓤ FMT-TD111(タブレット)	¥39,800	~~¥29,800~~

ソフトコーナー (送料・消費税別)

品名	定価	特価
〈ワープロ〉		
FM-OASYS(FD)	¥55,000	¥39,700
FM-OASYS(HD)	¥58,000	¥41,500
FM-OASYS(HD、LBP)	¥61,000	¥43,500
ハイパー遊名人	¥42,000	¥31,000
MS-WORKS	¥40,000	¥29,200
アシスト・レター	¥9,700	¥7,000
〈データベース〉		
画DB	¥29,800	¥21,000
The CARD3+	¥48,000	¥36,000
アシスト・カード	¥9,700	¥7,000
〈グラフィック〉		
TOWNS-PAINT	¥38,000	¥27,500
Z's STAFF・PRO-TOWNS	¥58,000	¥39,000
花子	¥68,000	¥51,000
アシスト・アート	¥9,700	¥7,000
〈表計算〉		
Multiplan	¥68,000	¥52,000
ロータス1-2-3 notebook	¥38,000	¥25,000
アシスト・カルク	¥9,700	¥7,000
〈OS・言語〉		
MS-DOS V3、1L36(基本機能)	¥9,800	¥7,300
MS-DOS V3、1L35(拡張機能)	¥8,200	¥6,200
MS-DOS V5、0L22(基本機能)	¥12,800	¥9,500
MS-DOS V5、0L20(拡張機能)	¥10,000	¥7,500
システムソフトウェア V2、1L20	¥25,000	¥18,500
MS-WINDOWS V3、0L17	¥25,000	¥17,500
MS-WINDOWS-MME V1、0L20	¥34,800	¥25,000
High C-Compiler V1、7L、i、1	¥40,000	¥28,000
F-BASIC386コンパイラV2、1L21	¥45,000	¥34,000
F-BASIC386 V2、1L21	¥25,000	¥18,000
〈音楽・通信・その他〉		
EUPHONYII-MTR V1、0L20	¥49,800	¥37,000
MISIC PRO-TOWNS	¥19,800	¥14,600
MISIC PRO-TOWNS(MIDI)	¥39,800	¥29,500
TOWNS-VNET V1、1	¥18,000	¥13,000
アシスト・コール	¥9,700	¥7,000
LiveMovie V1、1	¥49,800	¥36,000
LiveAnimation V1、1	¥49,800	¥36,000

ソフト・コーナー

品名	定価	特価
全略ハードディスク殿 Ver.2	¥18,000	¥13,000
NEO driver VINTAGE	¥14,800	¥10,300
Filedriver3	¥9,800	¥6,800
アシストメニュー	¥9,700	¥6,500
Newton-98 Ver.2.0	¥9,700	¥7,000
NEO back-up VINTAGE	¥18,000	¥12,500
MET's File back-up3	¥12,800	¥8,900
MET's File Control cute	¥9,800	¥6,800
MET's Threeo-shot	¥26,000	¥18,000
〈業務用〉		
三代目大番頭	¥250,000	¥165,000
弥生会計III	¥80,000	¥48,000
弥生かんたん帳簿	¥48,000	¥31,800
PCA会計IIらくらく個人編	¥98,000	¥64,800
TOP財務会計エキスパートC	¥198,000	¥131,000
大福帳	¥78,000	¥51,500
大問屋	¥78,000	¥51,500
〈その他〉		
ロータスフリーランス	¥98,000	¥64,000
Microsoft WORKS Ver.2.5	¥40,000	¥26,000
HARMONY 1.1J	¥50,000	¥34,000
CANDY 4スキャナ Ver.2.0	¥28,000	¥20,000
MAXLINK Ver.2	¥18,000	¥12,900
MIFESプリント	¥28,000	¥20,000
MET's 1-2-3Form(各)	¥18,000	¥12,500
MET's Multiplan Form	¥18,000	¥12,500
MET'sアシストカルクForm(各)	¥5,000	¥3,500
松 Ver.5 Form	¥8,800	¥6,000
MET's桐 Ver4 Form1	¥18,000	¥12,600
MET's桐 Ver4 Form1VTR付	¥22,000	¥15,400
MET's桐 Ver4 Form2&3(各)	¥20,000	¥13,800
MET's桐 Ver4 Form2&3 VTR付(各)	¥24,000	¥16,600
WXII+/WXII win(各)	¥9,800	¥7,000
ハイパー家計簿 Ver.2	¥9,700	¥7,000
ハイパー住所録 Ver.2.1	¥9,700	¥7,000
てきぱきパパ	¥9,800	¥7,000
てきぱきマム3	¥9,800	¥7,000

通信販売お申し込みのご案内

〔現金一括でお申し込みの方〕
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで、現金書留でお送りください。(プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと)

〔銀行振込でお申し込みの方〕
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。
(電信扱いでお振込み下さい。)
〔振込先〕 住友銀行 新小岩支店 普通預金 1451576 ㈱ピー・アンド・エー

〔クレジットでお申し込みの方〕
●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。
●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●1回〜84回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は¥1,000円以上。

超低金利クレジット率

回数	3	6	10	12	15	24	36	48	60	72
手数料	3.0	4.0	5.5	5.5	8.5	11.5	16.0	21.0	27.0	33.0

P&A
株式会社ピー・アンド・エー
〒124東京都葛飾区新小岩2丁目1番地19号
☎03-3651-0148(代)
FAX.03-3651-0141
●営業時間:AM10:00〜PM7:00
日・祭:AM10:00〜PM6:00

●現金書留及び銀行振込でお申し込みの方は、上記商品の料金に3%加算の上でお申し込み下さい。詳しくはお電話でお問い合せ下さい。

中古パソコンはP＆Aにおまかせ!!

注目!!★中古パソコン1年間保証システム!!
（※モニター、プリンター6ヶ月間保証）

中古その場で高価現金買取り 高価下取りOK!! 電話一本ですぐ買える!

■まずはお電話下さい。■下取り・買取りで、お急ぎの方は、直接当社に来店、または宅急便にてお送り下さい。

下取り専用 買取り電話▶☎03-3651-1884
下取り・買取り専用 FAX.03-3651-0141

●下取の場合……価格は常に変動していますので査定額を電話で確認して下さい（差額は、P＆A超低金利クレジットをご利用下さい。）
●買取の場合……現品が着き次第、2日以内に高価買取金額を連絡し、振込み、又は書留でお送り致します。
●近効の方はP＆A本店に直接お持ち下さい。
既金にて￥1.000.000までお支払いさせていただきます。

買取り価格……完動品・箱/マニュアル/付属品付の価格です。
■中古パソコン1年間保証（モニター・プリンター6ヶ月間保証）

●最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合せください。
●買い取りのみ、または、中古品どうしの交換も致します。詳しくは電話にて、お問い合せ下さい。
●価格は変動する場合もございますので、ご注文の際には必ず在庫をご確認下さい。
●本商品の掲載の商品の価格については、消費税は、含まれておりません。
●現金書留及び銀行振込でお申し込みの方は、上記商品の料金に3%加算の上でお申し込み下さい
詳しくは、お電話でお問い合せ下さい。

FM-TOWNS 限定

①TOWNS 20F ＋モニター＋キーボード ¥120,000
②TOWNSII UX20 ＋キーボード付 ¥130,000
③TOWNSII CX20 ＋モニター＋キーボード ¥160,000

■CZ-8PC5（シャープ）¥55,000
■CZ-8PK8（シャープ）¥40,000
■BJ-130J（キヤノン）¥65,000
■9801N ¥63,000
■BJIOV(カスタム)（キヤノン）¥29,800
■CZ8NJ2（シャープ）¥10,000
■サウンドパレット（カワイ）¥20,000

シャープ・モニター
単品 新品限定 チルトスタジオ付

①CU-14FD(0.31%m) 定価￥74,800 ▶特価¥38,000
②CU-14KD(0.28%m) 定価￥89,800(ノングレア) ▶特価¥44,000

中古特選(限定)

■PC-9801VM2(640KB) ¥68,000
■PC-9801CV21 ¥98,000
■PC-9801UV11 ¥75,000
■PC-9801RX4(20M) ¥118,000
■PC-9801NS/E ¥140,000
■エプソン 286C-STD ¥68,000

■PC-H98Sモデル8
●model 8-002
定価￥548,000
特価¥248,000

シャープX68000 新品・単品
■CZ-623C(SUPER) 定価￥498,000▶特価¥176,000（送料・消費税別）
■CZ-653C(PRO-II) 定価￥285,000▶特価¥126,000

新品
■RCS-2000(メルコ)
●N、NS、NS/E、NC用
定価￥39,800
特価 ¥6,400

P＆A特選＝今月の中古特選品

●PC-9801RA2 ＋アナログモニター……¥210,000
●PC-9801VM(640K) ＋4000文字アナログモニター……¥100,000
●PC-9801RX21……¥140,000
●PC-9801DO ＋4000文字アナログモニター……¥110,000
●PC-9801LT 2……¥ 40,000
●PC-9801LV22……¥108,000
●PC-9801NS……¥120,000
●PC-8801MA2……¥ 48,000
● MC2……¥ 50,000
● MC1……¥ 43,000
● VA2……¥ 70,000
● MH……¥ 30,000
●PC-286U-STD……¥ 70,000
●PC-286VS-STD……¥100,000
●PC-386M-STD……¥160,000
●PC-386VR-STD……¥160,000
●PC-KD854……¥28,000
● 854N……¥30,000
● 853N……¥38,000
● 862……¥32,000
● 863G……¥53,000
●CU-14FD……¥30,000
● 14GD……¥25,000
●CMT-147L(アナログ)……¥20,000
● -147H(アナログ)……¥23,000
●PC-PR201TH……¥52,000
● -PR101E2……¥39,000
● -PR201GS……¥49,000
●CZ-8PC3(シャープ)……¥30,000
●HG-800(エプソン)……¥45,000
●VP-135(CSF付)……¥25,000
●AV2＋FMTV-154 ＋PR203B(富士通一式)……¥ 49,000
●CZ-653C(新品)＋CZ-604D(新品)（送料・税込み）……¥235,000
●CZ-600C＋CZ-604D……¥165,000
●CZ-603C＋CZ-604D……¥188,000
●CZ-612C＋CZ-604D……¥195,000

■富士通FMPR-353GII
(限定)(新品) ●シートフィーダ ●ケーブル ●トラクタユニット付
¥69,800

シャープ(新品)
■CZ-623-TN ＋ ■CZ-606-TN ●ゲーム2本 ●ディスケット ●ジョイカード2コ付
¥252,000（送料・消費税込み）

買取り価格

●PC-9801DA2……¥180,000
● DS2……¥150,000
● DX2……¥125,000
● RX21……¥115,000
● RA21……¥150,000
● RS21……¥130,000
● RX2……¥100,000
● RA2……¥130,000
● DA U2……¥180,000
● DS U2……¥150,000
● DX U2……¥125,000
● UF……¥ 60,000
● UR……¥ 60,000
● EX2……¥115,000
● ES2……¥150,000
● DO+……¥ 70,000
● DO……¥ 50,000
● VM11……¥ 70,000
● UV11……¥ 65,000
● VX21……¥ 75,000
● VM21……¥ 55,000
●PC-9801UX21……¥ 65,000
●PC-98NV……¥ 80,000
●PC-98N……¥ 45,000
●PC-9801NS……¥ 95,000
● NS20……¥120,000
● NS-E……¥120,000
● NS-E20……¥150,000
● NS-E40……¥180,000
●PC-386S……¥200,000
● VR……¥120,000
● V……¥140,000
● M……¥115,000
●PC-286VG……¥ 75,000
● VX……¥115,000
● UX……¥100,000
● VE……¥ 70,000
● VS……¥ 85,000
● VF……¥ 75,000
● US……¥ 65,000
●PC-286C……¥ 55,000
●PC-286BOOK……¥ 85,000
●PC-386NA……¥ 70,000
●PC-286NF……¥ 45,000
●PC-386NW……¥ 90,000
●CZ-634C……¥180,000
● -644C……¥255,000
● -604C……¥110,000
● -623C……¥160,000
● -603C……¥ 90,000
● -613C……¥135,000
● -653C……¥ 85,000
● -663C……¥100,000
● -602C……¥ 90,000
● -612C……¥100,000
● -652C……¥ 65,000
● -662C……¥ 90,000
● -611C……¥ 80,000
● -601C……¥ 55,000
● -600C……¥ 45,000
●FM-TOWNSモデル20F……¥130,000
● モデル40H……¥200,000
● モデル80H……¥260,000

下取り交換差額表

下取＼新品	9801FA2/U2	FA5/U5	FA7/U7	CZ-674C	CZ-634C	CZ-644C	PC-386GS3	PC-386GS5	TOWNSII モデルCX 20セット	TOWNSII モデルUX 20セット
CZ-601C	¥270,000	¥350,000	¥400,000	¥175,000	¥195,000	¥305,000	¥240,000	¥220,000	¥250,000	¥160,000
612C	¥240,000	¥320,000	¥370,000	¥145,000	¥165,000	¥275,000	¥210,000	¥190,000	¥230,000	¥140,000
613C	¥210,000	¥290,000	¥340,000	¥115,000	¥135,000	¥245,000	¥180,000	¥160,000	¥190,000	¥100,000
PC-9801 RX21	¥240,000	¥320,000	¥370,000	¥145,000	¥165,000	¥275,000	¥210,000	¥190,000	¥225,000	¥135,000
RA2	¥130,000	¥210,000	¥260,000	¥ 35,000	¥ 55,000	¥165,000	¥100,000	¥ 80,000	¥190,000	¥100,000
DO	¥260,000	¥340,000	¥390,000	¥165,000	¥185,000	¥295,000	¥230,000	¥210,000	¥255,000	¥165,000
VM11	¥250,000	¥330,000	¥380,000	¥155,000	¥175,000	¥285,000	¥220,000	¥200,000	¥240,000	¥150,000
PC-286C	¥270,000	¥350,000	¥400,000	¥175,000	¥195,000	¥305,000	¥240,000	¥220,000	¥260,000	¥170,000
TOWNS モデル2F セット	¥220,000	¥310,000	¥365,000	¥142,000	¥160,000	¥270,000	¥200,000	¥185,000	¥220,000	¥130,000
TOWNS モデル20F セット	¥180,000	¥270,000	¥315,000	¥ 90,000	¥110,000	¥220,000	¥160,000	¥135,000	¥170,000	¥ 80,000

★上記の表にない機種でも交換できますので、電話にて問合せ下さい。

通信販売お申し込みのご案内

〔現金一括でお申し込みの方〕
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで、現金書留でお送りください。
（プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと）

〔銀行振込でお申し込みの方〕
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。
（電信扱いでお振込み下さい。）
〔振込先〕住友銀行 新小岩支店
普通預金 1451576 ㈱ピー・アンド・エー

〔クレジットでお申し込みの方〕
●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。
●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●1回～84回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は1,000円以上

超低金利クレジット率

回数	3	6	10	12	15	24	36	48	60	72
手数料	3.0	4.0	5.5	5.5	8.5	11.5	16.0	21.0	27.0	33.0

●掲載の価格は、11月上旬現在のものです。

南口 徒歩1分
至秋葉原
JR新小岩駅
ハスターミナル
住友BK
東海BK
リブ
蔵前通り
P＆A本店
サンチェーン
至千葉

注目!!平成5年3月末一括払い手数料(金利)無料（平成5年1月末/2月末/3月末のいずれかをご指定下さい。）

マイコン専門ショップ **P&A**
株式会社ピー・アンド・エー
〒124東京都葛飾区新小岩2丁目1番地19号
☎03-3651-0148(代) FAX.03-3651-0141
●営業時間:AM10:00～PM7:00
日・祭:AM10:00～PM6:00

●現金書留及び銀行振込でお申し込みの方は、上記商品の料金に3%加算の上でお申し込み下さい。詳しくはお電話でお問い合せ下さい。

I&Iの FUJIFILM
イメージング インフォメーション

スリムは、いただきました。

ヒロコ・グレース

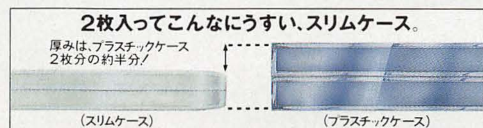
国際パッケージデザインコンテストで、ワールドスター賞を受賞。

まずは、ご報告から。'91年国際パッケージデザインコンテストで、スリムはワールドスター賞に輝きました。微妙なカーブが織りなす、使い心地のいい美しいフォルム。こんなにうすくてフロッピー2枚がカチッと入り、また気密性がよくホコリの侵入を防ぐなど、その優れた機能性。フロッピーケースの新しいデザインとして、美しさと機能が、広く世界に認められました。ııııııııııı以上、外電からでした。



使ってみると、手放せない。これからは、2枚入りスリム。

たとえば、バックアップを必ずとるという、かしこい習慣を身につけるためにも、2枚入りスリムはなるほど便利。考えてみると、フロッピーは1枚より2枚で持ち歩くことが多いし、はじめから2枚入っているスリムにしておけば、心強いかぎりですね。フロッピーそのものも、クリーン、高精度、省電力と3拍子揃った、高信頼のSuper HR。これからは、2枚入ったスリムです。ıııııııııııııııııııııııııııııııııı以上、実感です。



2枚入りがいいね、スリム。



FUJIFILM
FLOPPY DISK

お問合せ、カタログのご請求は、〒106 東京都港区西麻布2-26-30 富士写真フイルム株式会社磁気材料事業本部営業部 FDお客様係 TEL.03(3406)2327

オルゴールの第2弾は「イース」だ！



イースの貯金箱

ちょっとかわったブリキ製の貯金箱です。無駄遣いしないで、お金を貯めてね。宝箱は「リリアの鍵」で開けることができます。

定価1,133円



イースのマウスマット

マウスがスムーズに操作できる！金色のイースのロゴが黒地に映えて格調高い。マット本体の素材は、軟質の塩ビを使用しています。

定価1,957円





ソーサリアン宝箱オルゴール

曲名：オープニング　定価5,974円（限定）

新発売 イース宝箱オルゴール

曲名：貿易の街レドモント　定価5,974円（限定）

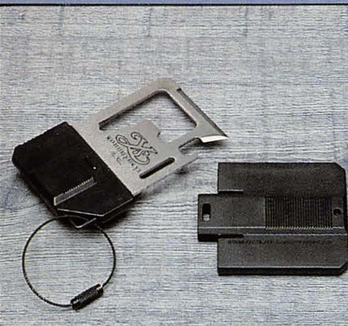
オルゴール第2弾、イース宝箱オルゴールが新登場。曲は「貿易の街レドモント」をアレンジしました。宝箱の蓋を開ければ、かわいい音色でゲームミュージックが鳴り出します。中はオルゴールのメカが見える仕組みになっています。ソーサリアン宝箱オルゴールも好評発売中。



イースロゴ・マグカップ

シンプルにレイアウトされた「イース」の金色のロゴがとてもオシャレ。陶器なので取り扱いに注意してください。

定価824円



イースの冒険具

カン切り、栓抜き…何通りもの使い方ができるプレートです。アウトドアライフに、とてもマッチするグッズです。安全キャップ付。

定価2,369円



イースのペンセット

シャープは金、黒ボールペンは銀、赤ボールペンは赤。ロゴの色で区別。ペンの表面がザラザラしていて、持ったときの感触がいい。

定価1,205円



イースIIウォーレット

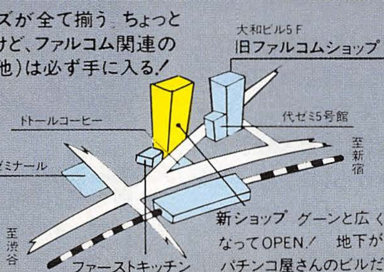
着脱式の小銭ポケットが付いた、ユニークなサイフです。カード入れも付いている。とてもベーシックなデザインに仕上がりました。

定価1,236円

ファルコム・グッズショップへ行ってみよう!!

ファルコムの新製品やグッズが全て揃う。ちょっと遠い人もいるかもしれないけど、ファルコム関連の商品（グッズ・CD・コミック他）は必ず手に入る！

東京・代々木



〒151 渋谷区代々木1-55-2
大和ビル5F 03(3375)1917

ここへ行けば必ず買える！DEMP

MECCA HARAJUKU

原宿駅より竹下通りを50mほど歩いて右折。（坂の上にある）徒歩で2分くらいです。（注：通信販売はやってません。）〠150 東京都渋谷区神宮前1-10-9 隠田フラット1F ☎03(3497)1577

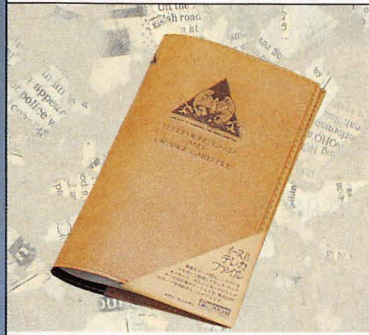


ソフコム

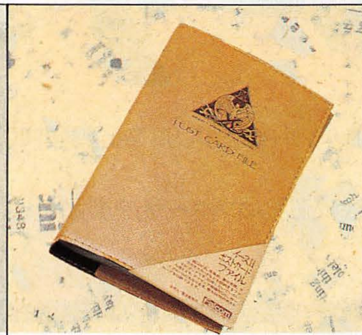
高崎駅西口より歩いて2分。群馬県のペンタン・グッズファンよ、みんな集まれ。〠370 群馬県高崎市八島町14 ☎0273(27)5878

㋘屋・天下一ゲーマーの店

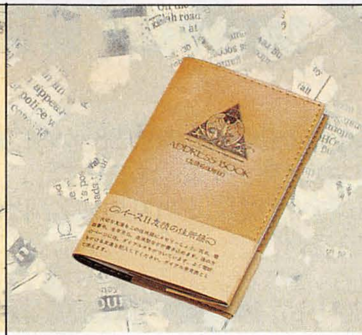
JR神田駅より歩いて5分。美士代町交差点近く一政ビル2F。グッズやゲームに関する商品も豊富。〠101 東京都千代田区神田1-15-12 一政ビル2F ☎03(3293)9325（通信販売可）



イースIIテレカファイル
テレフォンカード、オレンジカードなどのファイルです。カードコレクターは必携ですぞ。最大60枚までファイルできます。
定価1,133円



イースIIポストカードファイル
絵はがきやクリスマスカード、年賀状、暑中見舞いなど、郵便はがきサイズのカードを最大60枚までファイルできます。
定価1,133円



イースII友情の住所録
ポケットサイズのかわいい住所録です。どんどん書き込んで「友達のワ」を広げよう。電話番号の早見表付き。
定価927円



イースII友情の通信具
ゲーム好きの友達とナイス・コミュニケーション。便箋、封筒、イースの書シール、それにテレフォンカードがセットになっています。
定価1,444円



イースの色鉛筆(12色)
鉛筆の断面が四角く、ちょっと変わった色鉛筆。パズルにもなる。色番号の0〜7番はパソコンのRGB出力の色番号に合わせて使えます。
定価1,133円



イースの麻袋
シンプルで、とても丈夫な麻で作られたバッグです。大きいのでいろいろ入り、何かと便利です。
定価1,854円



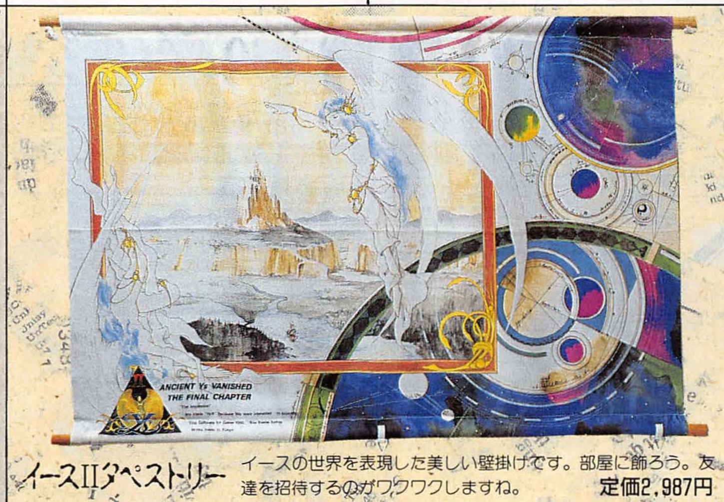
イースのパスケース
とてもシンプルな定期入れです。二つ折りにして使います。
定価1,236円



イースIIマジカルボックス
カンペンセットにイースの世界感を盛り込みました。カンペンケース、鉛筆(6本)、イースの書の字消しがセットになっています。
定価1,009円



イースキーホルダー(金色)
イースIIキーホルダー(銀色)
キーホルダーは、飾りだけではなく、鍵をなくさないようにする機能も持っています。ゲームに出てくる鍵にも付けてあげたいね。
定価 各1,009円



イースIIタペストリー
イースの世界を表現した美しい壁掛けです。部屋に飾ろう。友達を招待するのがワクワクしますね。
定価2,987円



イースII下敷(Aタイプ)
フィーナを守れ！カッコイイ、アドルの下敷きです。裏面は、武器や鎧のイラストと、それらのコメントをプリントしました。
定価206円

イースII下敷(Bタイプ)
ダームの塔に捕らわれた詩人レアとアドルの行く手を阻むモンスターのイラスト。裏面は主な登場モンスターの解説です。
定価206円

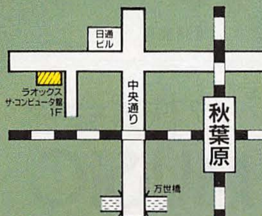
※下敷のみ購入される方へ　通信販売で下敷のみ購入される方は合計が5枚以上になるように申し込んでください。友達と共同で申し込まれても結構です。

A/ペンタン・キャラクタグッズ取扱店大紹介。

anime studio熊谷店
熊谷駅北口より歩いて5分。ダイエーのななめ前。
〒360 埼玉県熊谷市銀座2-80
☎0485(22)5591

パソコンソフトCPU
大宮駅、東口より歩いて2分。高島屋の交差点近く。
〒330 埼玉県大宮市大門町2-68
☎048(648)2667

LAOXザ・コンピューター館
秋葉原駅、電気街より歩いて2分、1Fパソコンフロア。(注：通信販売はやってません)
〒101 東京都千代田区神田 1-7-6
☎03(5256)3111



申し込み方法
お近くにお店がない場合は、通信販売で購入できます。通信販売の方法は、本誌に折り込まれている支払い通知表(横長の赤い印字の紙)を使った郵便振替によるものと、現金書留によるものがあります。必ずどちらかで申し込んでください。送料はご希望の商品の合計金額が5,000円以内の場合、360円です。5,000円以上の場合は無料です。(税込)

グッズ取扱店募集中
DEMPA/ペンタンでは当キャラクターグッズの取扱店を募集しています。パソコンショップ、ファンシーショップ、文具店、玩具店大歓迎。ご相談も承ります。問い合わせ先：☎03-3445-6111電波新聞社 出版販売部まで。

企画・制作：DEMPA/ペンタン　発売元：電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電話03-3445-6111

■コンピュータミュージック用ソフトウエア■

お待たせしました!! レコンポーザ の登場です。

11月20日 新発売

「レコンポーザ・シリーズ」は、1985年発売の初代「RCP-PC98」から1991年の「RCM-PC98 Ver2.3」まで、NEC98シリーズのコンピュータミュージックシーンを常にリードしてきたベストセラー・ソフトウエアです。
カモンミュージックは、今度のバージョンアップ製品に、当社の代名詞ともいえる「レコンポーザ」を製品名として採用しました。
これからは、「レコンポーザ」と呼んで下さい。

「お待たせしました機能」のホンの一部をご紹介します。

- お待たせしました!! GM/GS音源対応……………GM/GSコントローラを装備
- お待たせしました!! ハードディスク対応……………キーディスク無しでハードディスクにて使用可
- お待たせしました!! EMSメモリ対応……………EMS使用によりデータ領域を拡大(EMSをワークエリアとして使用)
- お待たせしました!! 対応プリンタ拡大……………PC-PR制御系に加えて、ESC/P制御系プリンタにも対応
- お待たせしました!! ラインナップ拡大……………お手ごろな「アダプタ無し版」も新たにラインナップ

レコンポーザ Ver2.5 /98

NEC PC-9800シリーズ対応(VM以降の機種)
GS GENERAL MIDI 音源対応



レコンポーザ(MIDIアダプタ付属版)	58,000円(税別)
レコンポーザ(MIDIアダプタ無し版)	53,000円(税別)
MA01(RS-232C接続用MIDIアダプタ)	10,000円(税別)



クイズに答えて、今話題のGM/GS対応音源を手にいれよう!!

ドキドキ!! ウインターキャンペーン

期間 平成4年11月9日 ▼ 12月25日

■クイズ

○の中に当てはまる文字を入れて下さい。

カモンミュージックの新製品○コン○ーザは、
今話題のGM/GS音源と、とっても相性がよい。

■応募方法

官製ハガキに「① クイズの答」「② 希望する賞品名」「③ 住所」「④ 氏名」「⑤ 年齢」「⑥ 職業」「⑦ 電話番号」を明記の上、右記の宛先へお送り下さい。

■締 切

平成4年12月25日(金)
(当日消印有効)

■発 表

平成5年1月初旬抽選
同年中旬賞品発送予定
賞品の発送をもって発表とかえさせていただきます。

41 101-□□
東京都千代田区神田須田町二-十三-一明和須田町ビル3F
カモンミュージック
「キャンペーン」係

① クイズの答
② 希望する賞品名
③ 住所
④ 氏名
⑤ 年齢
⑥ 職業
⑦ 電話番号

■宛先

〒101 東京都千代田区神田須田町2-13-1 明和須田町ビル3F
カモンミュージック「キャンペーン」係

■賞品

カワイ賞 GMega



2名様

コルグ賞 03R/W



1名様

ヤマハ賞 TG100



3名様

ローランド賞 SC-55



2名様

残念賞 カモンミュージック特製テレホンカード 50名様

主 催/カモンミュージック株式会社
協 賛/株式会社河合楽器製作所 株式会社コルグ
ヤマハ株式会社 ローランド株式会社(アイウエオ順)



開発・発売 カモンミュージック株式会社
COME ON MUSIC
Computer Music System & Software

資料請求とお問い合わせは、各営業所の カモンミュージック 「MBM」係まで

東京営業所: 〒101 東京都千代田区神田須田町2-13-1 明和須田町ビル3F
TEL.03-3258-1934 FAX.03-3258-1954

大阪営業所: 〒532 大阪市淀川区西中島3-16-14 木川第2ビル6F
TEL. 06-309-3836 FAX. 06-309-4820

VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE

夢が実現！ ゲームの世界へ第一歩。

『バンタンで見つけたイイ仕事』

「ゲームが大好き」そんな気持ちが「こんなゲームがあればいいのに」になって「自分のゲームを作りたい」と夢を追い続け「バンタン電脳情報学院」に入学したゲーム好きの４人組。ゲームクリエイターを目指して１年半で夢が本当になってしまった。ゲーム界に新風を巻き起こすだろう彼達が大いに語ってくれた。



佐藤　智幸　プログラム本科　㈱キャラメルママ内定 ライター

雑誌の編集に以前から興味があったので、いろいろチャレンジできそうな会社に内定が決まって本当に良かった。２本のゲームに対しての論文を書いて持っていきました。１本をかなりキツく書いてしまった。ダメかなぁと思いましたが、それが逆に良かったかも知れませんね。バンタンではゲーム概論の授業でゲーム界のウラ話など聞けたのが良かったです。



芝田　和弘　企画デザイン本科　アルファ電子㈱内定 CGデザイナー

キャラクターデザイン画を企画書で説明。絵の意味を理解してもらったのがポイント高かったと思います。学校でもＣＧの授業が一番好きだったし、夢にどんどん接近してるって感じです。ＣＧだけでなく、企画、プログラム何でもやらせてもらって、誰もが気軽に楽しめるゲームを作ります。そのためにもゲームばっかりじゃなく、世の中の事とかいろんな物に興味を持って頑張るつもりです。



飯塚　功太郎　プログラム本科　㈱ココナッツジャパン内定 企画

ココナッツジャパンはゲームに対するこだわりが感じられたし、意欲的で自分を100%出せる気がしました。面接では通信とかポリゴンとかを重要視するゲーム作りについて述べました。逃げ越しにならないでやる気とチャレンジ精神をぶつけたつもりです。バンタンでの企画の授業で身につけた知識も大いに役立ちました。10人いれば10人が喜ぶゲームを作るのが僕の夢です。



木下　一洋　プログラム本科　タイトーコーポレーション内定 企画

全てのゲーム機に対してソフトを提案している大手が希望でした。タイトーはお気に入りのサウンドチーム〝ZUNTATA〟があるし、いろいろな事ができそうで決まって良かったです。企画書とキャラクターデザイン画が誉められたし、面接も自分の人間性をうまく出せてバッチリでした。卒業までにクラブ活動なんかを１年生とやりたいと思っています。

■僕達、本物のゲーム作りに参加しました



メディアファクトリーから発売されたシミュレーションゲーム「財閥銀行」。バンタンの３人、木下一洋、中塚勝大、宮崎朋浩が、アルバイト料も入るし実際の現場の緊張感も味わえるし、まさに一石二鳥のゲーム制作初体験。自分達の名前がクレジットされたゲームは感動もひと塩。「授業以外でいい勉強ができました」。「完成した時うれしかった」。「みんな財閥銀行を買って下さい」。楽しく働けて良かったと口を揃えて言っています。３人の創るゲームが出る日も近い………。

INFORMATION

'93年度新入生願書受付中！

■募集学科

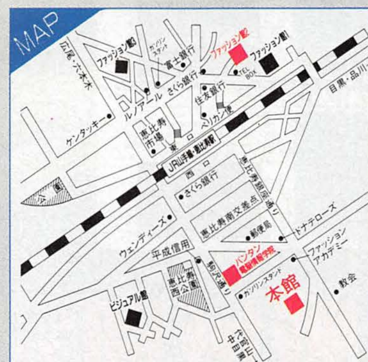
ゲームデザイナー、プログラマー、ゲームハードデザイナー、マルチメディアクリエイター、S.F.X クリエイター、ヴァーチャルリアリティークリエイター各専攻

■イベント・スケジュール

電脳クリエイターセミナー５
12月13日(日)　13:00〜17:00
会場　電脳校舎
業界の第１線で活躍中のクリエイターの講義や、最新ハイテク機械を自分で操作したり、無料で現場の実際の雰囲気を味わうこのセミナー。今すぐ申し込もう。

バンタン模試Ⅳ
12月20日(日)　13:00〜16:30
会場　バンタン２号館
筆記、作文、実技など本番同様の模試も今回で４回目。自分の実力を試すチャンスです。年内最後です。是非チャレンジして下さい。

第１期最終入学相談会
12月７日(月)〜12月26日(土)　※日、祭日は除く
10:00〜18:00　※時間内１時間
一番合格率が高い第１期試験も〆切り間近です。最終入学説明会に参加して、授業の事、就職の事、何でも聞いてしまおう。アドバイザーが個別にお応えします。



※イベント予約は、ハガキかフリーダイヤルで

バンタン電脳情報学院
〒150 渋谷区恵比寿南3-1-8-12MB　0120-03-4775

TOEI Toei Electronics Co., Ltd.

通販センター テクノハウス東映 5周年記念セール実施中!!

SINCE 1946 老舗の東映無線

全店舗年内無休

安さ・サービス・丁寧……………… 秋葉原の東映無線

安いけど全部新品だョ!!



超低金利クレジット

本広告に掲載の商品の価格については、消費税は含まれておりません。

回数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率(%)	2.5	3	4	5.5	5.5	8.5	11	11.5	16	21	27

通販センター 通信販売・クレジット | TEL:03-3256-3334(代)

商品名・注番等をお電話で、ご連絡のうえ電信で下記までお振込みください。

※三菱銀行 秋葉原支店㊂9008599 東映無線(株) 〒113 東京都文京区湯島1-2-4 神田セントビル1F

98 NOTE NA

注番B01-01
PC-9801NA(CPU:80486SX-20MHz)
+AV-200SXE(キャラベル、内蔵型200MB HDD)
¥496,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B01-02
PC-9801NA/C(CPU:80486SX-20MHz、カラー液晶)
+AV-200SXE(キャラベル、内蔵型200MB HDD)
¥646,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B01-03
PC-9801FX2・FX/U2(CPU:80386SX・12MHz)
+CMT-C14H2(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥362,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B01-04
PC-9801FS2・FS/U2(CPU:80386SX・20MHz)
+CMT-C14H2(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
+LP-3000(エプソン、レーザープリンター、トナー付)
+プリンターケーブル
¥720,800➡ ??%OFF ~~¥398,000~~

注番B01-05
PC-9801FA2・FA/U2(CPU:80486SX・16MHz)
+CMT-C14H2(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
+VP-4800PC(エプソン、15″ドット、48×48)
¥872,800➡ 56%OFF ¥383,000

注番B01-06
PC-9801FA2・FA/U2(CPU:80486SX・16MHz)
+CMT-C14H2(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
+LP-3000(エプソン、レーザープリンター、トナー付)
+プリンターケーブル
¥832,800➡ 48%OFF ¥428,000

秋葉原初!! FMショップ会第1号店

FM TOWNS II HR

注番B01-07 ➡新製品
FMTOWNS II-HR20(CPU:80486SX-20MHz)
+FMT-KB107/207(富士通、JIS/親指シフトキーボード、テンキー付)
+FMT-DP5361(富士通、14型カラーディスプレイ、0.26mm、チルトスタンド付)
¥566,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B01-08 ➡新製品
FMTOWNS II-HG20(CPU:80386SX-20MHz)
+FMT-KB107/207(富士通、JIS/親指シフトキーボード、テンキー付)
+FMT-DP533(富士通、14型カラーディスプレイ、0.39mm、チルトスタンド付)
¥432,800➡ ??%OFF TOEI大特価

本体+モニター(NEC/EPSON/富士通)

注番B01-09
PC-9801NA(CPU:80486SX-20MHz)
+AV-200SXE(キャラベル、内蔵型200MB HDD)
+LP-3000(エプソン、レーザープリンター、トナー・ケーブル付)
¥786,500➡ 40%OFF ¥472,000

注番B01-10
PC-9801NA/C(CPU:80486SX-20MHz、カラー液晶)
+AV-200SXE(キャラベル、内蔵型200MB HDD)
+LP-3000(エプソン、レーザープリンター、トナー・ケーブル付)
¥936,500➡ 37%OFF ¥588,000

注番B01-11
PC-H98model60-100(CPU:80386DX-25MHz、100MB HDD内蔵)
+FCD-203DW(東映、20型カラー、0.31mm、ハイレゾ/ノーマル)
+CB-203H(東映、PC-H98専用ケーブル)
¥1,553,000➡ 57%OFF ¥728,000

注番B01-12
PC-9801US
+CMT-C14H2(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥332,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B01-13
PC-486GF2・GF5
+CMT-C14H2(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
+VP-4800PC(エプソン、15″ドットプリンター、48×48)
¥762,800➡ 51%OFF ¥368,000

注番B01-14 ➡限定超特価
PC-9801DS5(32ビット、40MB HDD内蔵、サウンドボード搭載)
+CMT-A14H2(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
+VP-4800PC(エプソン、15″ドットプリンター、48×48)
¥922,800➡ ??%OFF ~~¥385,000~~

注番B01-15
PC-386LS-STD(エプソン、ラップトップ、CPU80386SX-20MHz、コプロ搭載可)
+PCLHD20(エプソン、内蔵型20MBハードディスク)
¥680,000➡ 76%OFF ¥158,000

注番B01-16
PC-286LS-STD(エプソン、ラップトップ、CPU80C286-12MHz、コプロ搭載可)
+PCLHD20(エプソン、内蔵型20MBハードディスク)
¥620,000➡ 79%OFF ¥129,800

注番B01-17
PC-9801NS/T
+びると-N120(緑電子、内蔵型120MB、PC-9801NS/専用)
+BJ-10Vselect(キャノン、インクジェットプリンター)
+ノート用プリンターケーブル
¥502,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B01-18
PC-9801NS/T
+VP-4800(エプソン、15″ドットプリンター、48×48)
+ノート用プリンターケーブル
¥623,000➡ 57%OFF ¥268,000

注番B01-19 ➡限定超特価
PC-386NOTE AE1X
PC-386NOTE AE
+PACK-A40(ICM、40MB HDD)〈HARMONY、MS-DOSインストール済み〉
~~¥238,000~~

注番B01-20 ➡限定超特価
PC-9801EX2(サウンドボード搭載)
+CMT-C14H2(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥432,000➡ 54%OFF ¥198,000

注番B01-21
PC-9821model SI
+LP-3000(エプソン、レーザープリンター、トナー・ケーブル付)
¥601,000➡ 44%OFF ¥336,800

注番B01-22
PC-386NOTE AR2(CPU:80386SX-25MHz)
+PACK A-120(ICM、内蔵型120MBハードディスク)
+LP-3000(エプソン、レーザープリンター、トナー、ケーブル付)
¥715,800➡ 40%OFF ¥423,000

注番B01-23 ➡トランスポータブルセット
FMR-50NB1 (FM NOTE BOOK)
+FMPR-102G(富士通、熱転写プリンター)
+FM50N711G(富士通、プリンターケーブル)
+CB-98LW(キャリングバッグ)
¥313,000➡ 53%OFF ¥147,000

注番B01-24 ➡超人気商品
PC-486GR2・GR5
+CMT-D14UDLS(サンヨー、14型カラー、0.28mm、ハイレゾ/ノーマル)
+ODP486SX-25(インテル、オーバードライブプロセッサー)
¥726,000➡ ??%OFF ~~¥598,000~~

注番B01-25 ➡新製品
FMTOWNS II-UG20
(CPU:80386SX-20MHz、モニター一体型)
+FMT-KB101A/202A
(富士通、JIS/親指シフトキーボード)
¥298,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B01-26
FMTOWNS II-CX20
+FMT-KB107/207(富士通、JIS/親指シフトキーボード、テンキー付)
+FMT-DP533(富士通、14型カラーディスプレイ、0.39mm、チルトスタンド付)
¥426,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B01-27
FMTOWNS II-UX20
+FMT-KB101A/292A
(富士通、JIS/親指シフトキーボード)
¥298,000➡ ??%OFF TOEI大特価

FMTOWNSお買い上げサービス!!
- 対戦型ゲーム
- 全国無料出張修理
- 粗品進呈

本体/モニター/プリンター/ドライブ他

①PC-9801EX2(NEC、16ビット、サウンドボード搭載)……¥165,000
②PC-9801DS/U2(NEC、32ビット、サウンドボード搭載)……~~¥200,000~~
③PC-9801DS5(NEC、32ビット、40MB HDD、サウンドボード搭載)……¥198,000
④PC-9801NS/E40(NEC、32ビット、ノート型、40MB HDD内蔵)……¥158,000
⑤PC-286LS-STD(エプソン、ラップトップ、CPU80C286-12MHz)……¥99,800
⑥CMT-A14UM5(サンヨー、17型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、20～50KHz)……~~¥298,000~~
⑦CMT-C14H2(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ)……~~¥84,800~~
⑧HD-201A(ティアック、200MB、SCSI)……¥89,800
⑨CMT-D14UDLS(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.28mm、ハイレゾ/ノーマル)……~~¥89,800~~
⑩FCD-203DW(東映、20型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、ハイレゾ対応、スタンド付)……~~¥398,000~~
⑪VP-2061PC(エプソン、15″ドット・カラー)……¥79,800
⑫HG-4800PC(エプソン、15″インクジェット、48×48ドット)……¥89,800
⑬HG-4000PC(エプソン、15″インクジェット、48×48ドット)……¥99,800
⑭LP-3000(エプソン、レーザープリンター、トナーカートリッジ付)……¥99,800
⑮VP-4800PC(エプソン、15″ドット、48×48ドット)……¥84,800
⑯Desk Jet 505J(インクジェット、300dpi、カラー対応可)……~~¥99,800~~
⑰PR-30T(日本アールイーエム、10″ドット、富士通用)……¥49,800
⑱PC-PR150T(NEC、カラー熱転写、48×48ドット)……¥42,000
⑲PC-PR150V(NEC、カラー熱転写、48×48ドット)……¥42,800
⑳PCLHD20(エプソン、20MB HDD、PC、286LS/LST/386LS/LSC/LSX用)……¥32,000
㉑CRC-SC130A(CRC、130MB HDD、SCSI)……¥69,800
㉒EN-125(エレコム、内蔵型125MB HDD、PC-9801NS/E・NS/T用)……~~¥104,000~~
㉓びるとN-120(緑電子、内蔵型120MB HDD、PC-9801NS/E・NS/T・NC専用)……~~¥104,000~~
㉔PCHRLD(エプソン、ハイレゾボード、PC-386GE用)……¥9,800
㉕XPC-1V(電波新聞社、スキャンコンバータ)……~~¥41,800~~
㉖EP-286BOOK-2M(IOデータ、2MB RAM、PC-286NOTE F/BOOK/386NOTE A/AE1/W/WR2用)……¥12,000
㉗RCS-2000(メルコ、PC-9801N/NV/NS用)……¥8,800
㉘FC-9801KB6(NEC、PC-9801シリーズ用キーボード)……¥30,000

パソコンデスク ビジネスユース/ホームユースに!!

注番B01-28
※OAチェアー(別売)
- 寸法:1800(W) 680(H) 800(D)
- 背面コード収納ケース付
- コード落とし(2個)付
- 下棚板45mm間隔3段階可動
- 大型ロック式キャスター付

¥84,000➡ ¥63,800

注番B01-29
- 寸法:1200(W) 745(H) 500(D)
- キーボードテーブルスライド収納式
- B4判トレー付
- ロック式キャスター付
- 上部左右棚板3段階可動

TOEI大特価 ➡ ¥39,800

注番B01-30
※OAチェアー(別売)
- 寸法:870(W) 1283(H) 700(D)
- 2Pコンセント付
- データスタンド付
- コード収納ケース付
- ロック式キャスター付
- 棚板2段階可動

※サイドテーブル ¥7,800(別売)

TOEI大特価 ➡ ¥29,000

注番B01-31
- 寸法:610(W) 1283(H) 700(D)
- 2Pコンセント付
- コード収納ケース付
- ロック式キャスター付
- 棚板2段階可動

TOEI大特価 ➡ ¥19,800

注番B01-32
- 寸法:640(W) 1250(H) 700(D)
- ロック式キャスター付

¥25,000➡ ¥9,800

注番B01-33 ➡パソコンデスク&イス
- 寸法:650(W) 1285(H) 650(D)
- ロック式キャスター
- 中棚板3段階可動
- イス(座上下ガスシリンダータイプ)

TOEI大特価 ➡ ¥27,200

注番B01-34
- 寸法:800(W) 1345(H) 550(D)
- キーボードテーブルスライド収納式
- マウステーブル付(マウス収納可)
- ブックエンド付
- ロック式キャスター付
- 棚板2段階可動

TOEI大特価 ➡ ¥29,800

注番B01-35
- 机上型パソコンデスク
- 寸法:635(W) 690(H) 420(D)
- キーボードテーブルスライド収納式

TOEI大特価 ➡ ¥16,800

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. **東映無線株式会社**

—東映ショップ御案内—

■マイコン・計測器・アンテナ
- ラジオセンター店/TEL.03-3253-0987(代)
- ラジオデパート店/TEL.03-3251-1014(代)
- テクノハウス東映/TEL.03-3253-9896(代)

■オーディオ・CD・LD
- 秋葉原駅前店/TEL.03-3253-5741(代)

OAチェアー

私も重役気分!!

注番B01-36
- 座上下ガスシリンダータイプ
- 背もたれ高さ調節可
- 背もたれ奥行き調節可
- 5本足キャスター

TOEI大特価 ➡ ¥24,800

注番B01-37
- 座上下ガスシリンダータイプ
- 背もたれ高さ調節可
- 背もたれ奥行き調節可
- 5本足キャスター

TOEI大特価 ➡ ¥11,000

J-DMA 話題の新製品が全国どこでも電話で買える!!
社団法人日本通信販売協会会員

SINCE 1985

COMPUTER BANK

LET'S CALL ☎(03)3797-1221

電話一本で あなたの お手元に

最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合わせ下さい。

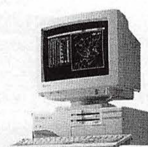
- **全商品保証付** 中古も1年間の保証期間だから安心です。
- **クレジットでOK** カレッジクレジットも取扱います。
- **全国無料配達** お買い上げ3万円以上、日曜配達可。
- **代金引換システム** 翌日配送致します。

コンピュータを売りたい方、査定をご希望の方、その他買取りに関するご相談は

買取り専用デスク ☎03(3797)1231

NEC PERSONAL COMPUTER

PC-9801 FA



NEC 32ビット デスクトップ機

●CPUに最新i486™SX(16MHz)搭載。
パワフルにビジネスをこなす32ビット機です。

▶ORIGINAL SET(ご注文番号／A-0102)

PC-9801FA2(U2)(NEC・本体) ……… ¥458,000
PC-KD1511(NEC・15″カラーモニタ/ドットピッチ.28) … ¥118,000
PC-HD100RB2(NEC・100MBCSIハードディスク) … ¥125,000

標準価格合計¥701,000▶ **現金特価¥478,000**

①¥10,500×36回／ボーナス¥35,000×6回
②¥16,500×24回／ボーナス¥40,000×4回
③¥20,000×18回／ボーナス¥62,000×3回

NEC PERSONAL COMPUTER

PC-9801 FX



40% OFF

NEC 32ビット デスクトップ機

●CPUにi386™SX(12MHz)搭載、前面ファイルスロット採用。
誰もが快適に使える高性能マシンです。

▶ORIGINAL SET(ご注文番号／A-0104)

PC-9801FX2(U2)(NEC・本体/5″FDD×2) … ¥278,000
CU-14FD(SHARP・14″カラーモニタ/ドットピッチ.31) ¥74,800
AP-900PC(EPSON・80桁48ドットカラー熱転写プリンタ) ¥94,800

標準価格合計¥447,600▶ **現金特価¥268,000**

①¥8,000×24回／ボーナス¥30,000×4回
②¥12,000×18回／ボーナス¥30,000×3回
③¥19,500×12回／ボーナス¥30,000×2回

EPSON PERSONAL COMPUTER

PC-9801 US



30% OFF

NEC 32ビット デスクトップ機

●コンパクトなのにCPUにi386™SX(16MHz)搭載。
家族みんなで使える32ビット機です。

▶ORIGINAL SET(ご注文番号／A-0105)

PC-9801US(NEC・本体/3.5″FDD×2) … ¥248,000
PC-KD1521(NEC・15″カラーモニタ/ドットピッチ.31) … ¥89,800
LHD-NS130(ロジテック・124桁MB内蔵ハードディスク) ¥118,000

標準価格合計¥455,800▶ **現金特価¥318,000**

①¥9,500×24回／ボーナス¥35,000×4回
②¥15,000×18回／ボーナス¥31,000×3回
③¥20,000×12回／ボーナス¥55,000×2回

NEC PERSONAL COMPUTER

PC-9801 NA



NEC 32ビット ノートパソコン

●CPUにi486™SX(16MHz)搭載。
98NOTE最上位モデルです。

▶ORIGINAL SET(ご注文番号／A-0109)

PC-9801NA(NEC・本体) ……………… ¥348,000
EN-200(エレコム・200内蔵ハードディスク) … ¥158,000
PS98-1002-32(NEC・日本語MS-DOS3.3D) … ¥9,800

標準価格合計¥515,800▶ **現金特価¥388,000**

①¥9,000×36回／ボーナス¥25,000×6回
②¥14,500×24回／ボーナス¥25,000×4回
③¥19,500×18回／ボーナス¥31,000×3回

EPSON PERSONAL COMPUTER

PC-386 NOTE AR



EPSON 32ビット ノートパソコン

●画面が大きく明るく見やすくなった。デスクトップの高機能を凝縮した省スペースパソコン。

▶ORIGINAL SET(ご注文番号／A-0116)

PC-386NAR2(EPSON・本体/3.5″FDD×2) … ¥288,000
LHD-EN130(ロジテック・124MB内蔵ハードディスク) … ¥109,800
EP-SIMn-4M(I・Oデータ・4MB増設RAMモジュール) ¥36,000

標準価格合計¥433,800▶ **現金特価¥308,000**

①¥10,000×24回／ボーナス¥29,000×4回
②¥15,000×18回／ボーナス¥27,000×3回
③¥20,000×12回／ボーナス¥49,000×2回

APPLE PERSONAL COMPUTER

Macintosh LCII



マッキントッシュ エントリーモデル

●カラーモニタを使用できる低価格の入門モデルです。

▶ORIGINAL SET(ご注文番号／A-0136)

M1720J/A(Apple・本体/4MB/FDモデル) ¥228,000
M0297J/A(Apple・12″RMBカラーモニタ) … ¥100,000
ss52Q(協和システム・52MB内蔵ハードディスク) … ¥89,000

標準価格合計¥417,000▶ **現金特価¥288,000**

①¥6,000×36回／ボーナス¥23,000×6回
②¥10,000×24回／ボーナス¥23,000×4回
③¥15,000×18回／ボーナス¥20,000×3回

FUJITSU PERSONAL COMPUTER

FM TOWNS II



富士通32ビット ハイパーメディアパソコン

●CPUに486SX(20MHz)搭載でさらに処理速度がアップ。
モデルCX上位機種の新登場です。

▶ORIGINAL SET(ご注文番号／A-0121)

FMTOWNS II HR20(富士通・本体) … ¥328,000
FMT-DP5361(富士通・ディスプレイ/マスクピッチ.26) ¥138,000
FMT-KB107(富士通・JISキーボード) …… ¥30,000
ミス・ティテクティヴ(データウェスト・ゲームソフト) … ¥12,800
レジオナル・パワーII(コスモスコンピュータ・ゲームソフト) ¥9,800

標準価格合計¥518,600▶ **現金特価¥ 大特価**

①¥9,000×36回／ボーナス¥25,000×6回
②¥14,500×24回／ボーナス¥25,000×4回
③¥19,500×18回／ボーナス¥31,000×3回

FUJITSU PERSONAL COMPUTER

FM TOWNS II



富士通32ビット ハイパーメディアパソコン

●CPUに386SX(20MHz)に10インチカラーCRT内蔵。
コンパクト＆ハイクォリティの一体型機です。

▶ORIGINAL SET(ご注文番号／A-0122)

FMTOWNS II UG20(富士通・本体) … ¥268,000
FMT-KB107(富士通・JISキーボード) …… ¥30,000
FREEWARE COLLECTION Vol.5(富士通・ゲームソフト) … ¥2,500
ミス・ティテクティヴ(データウェスト・ゲームソフト) … ¥12,800
レジオナル・パワーII(コスモスコンピュータ・ゲームソフト) ¥9,800

標準価格合計¥322,300▶ **現金特価¥ 大特価**

①¥6,500×24回／ボーナス¥30,000×4回
②¥10,000×18回／ボーナス¥31,000×3回
③¥15,000×12回／ボーナス¥40,000×2回

SHARP PERSONAL COMPUTER

X68000 Compact XVI



SHARPパーソナル ワークステーション

●X68000の高機能をコンパクトに凝縮!

▶ORIGINAL SET(ご注文番号／A-0131)

CZ-674C-H(SHARP・X68000 Compact XVI本体) ¥298,000
CZ-608D-H(SHARP・ディスプレイ/ドットピッチ.28) … ¥94,800
CZ-68HA(SHARP・X6800DompacXVI用内蔵80MBハードディスク)

現金特価¥330,000

①¥7,000×36回／ボーナス¥25,000×6回
②¥10,000×24回／ボーナス¥35,000×4回
③¥16,000×18回／ボーナス¥30,000×3回

上記以外の組み合わせ、パソコンに関するご相談、その他お気軽にお電話下さい。



おすすめ中古セット

NEC
PC-9801VX21 中古在庫限定品
標準価格￥433,000→特価￥ 89,000
SHARP
CU-14FD 新品
カラーディスプレイセット価格
合計価格￥507,800→特価￥128,800



おすすめ中古セット

NEC
PC-9801RX2 中古在庫限定品
標準価格￥398,000→特価￥ 98,000
SHARP
CU-14FD 新品
カラーディスプレイセット価格
合計価格￥472,800→特価￥137,800



中古在庫限定品
NEC
PC-9801N
￥248,000→￥ 68,000
NEC
PC-9801NS
￥298,000→￥ 98,000



中古在庫限定品
NEC
PC-9801LX2
￥448,000→￥ 78,000
NEC
PC-9801LX4
￥588,000→￥ 98,000



新品限定品
EPSON
PC-286LS-STD
￥478,000→￥ 99,800
PC-LHD20
(286・386LS用20M)
￥142,000→￥ 29,800



新品限定品
EPSON
PC-286LP
￥298,000→￥ 99,800

特選中古リスト

NEC

本体		
PC-8801MC2	￥199,000→	￥ 38,000
PC-88VA3	￥398,000→	￥ 78,000
PC-9801E	￥215,000→	￥ 20,000
PC-9801VF2	￥348,000→	￥ 38,000
PC-9801VM2	￥415,000→	￥ 55,000
PC-9801VM21	￥390,000→	￥ 75,000
PC-9801UV21	￥318,000→	￥ 68,000
PC-9801UF	￥218,000→	￥ 88,000
PC-9801CV21	￥355,000→	￥128,000
PC-9801VM11	￥328,000→	￥ 78,000
PC-9801VX41	￥630,000→	￥108,000
PC-9801RX4	￥566,000→	￥128,000
PC-9801EX4	￥488,000→	￥128,000
PC-9801RX21	￥338,000→	￥108,000
PC-9801DX2/U2	￥278,000→	￥118,000
PC-9801ES2	￥448,000→	￥148,000
PC-9801DS/U2	￥358,000→	￥158,000
PC-9801RA2	￥498,000→	￥178,000
PC-9801RA5	￥736,000→	￥218,000
PC-9801DA/U7	￥698,000→	￥288,000
PC-98XL/2	￥575,000→	￥108,000
PC-9801FA5/U5	￥578,000→	￥268,000
PC-98XLダブル	￥988,000→	￥188,000
PC-9801NV	￥248,000→	￥ 88,000
PC-9801NL	￥238,000→	￥ 98,000
PC-9801NS20	￥448,000→	￥118,000
PC-9801LV21	￥345,000→	￥ 58,000
PC-9801LV22	￥378,000→	￥ 68,000
PC-9801LS5	￥866,000→	￥158,000
PC-9801T/W5	￥758,000→	￥208,000
ディスプレイ		
PC-KD551(14"カラー/400L)	￥118,000→	￥ 28,000
PC-KD853(14"カラー/400L)	￥118,000→	￥ 38,000
PC-KD854N(14"カラー/400L)	￥ 84,800→	￥ 38,000
PC-KD861(14"カラー/200・400L)	￥138,000→	￥ 38,000
PC-KD862(14"カラー/200・400L)	￥ 99,800→	￥ 35,000
PC-KD882(15"カラー/400L)	￥ 84,800→	￥ 45,000
N5911/L(14"グリーン/400L)	￥ 65,000→	￥ 18,000
N5913LG(14"カラー/400L)	￥138,000→	￥ 38,000
N5915(プラズマ/400L)	￥198,000→	￥ 58,000
N5924/U(14"カラー/400・750L)	￥233,000→	￥ 68,000
N5925(20"カラー/750L・ハイレゾ専用)	￥598,000→	￥128,000
N5926-02(15"カラー/400・750L・H98専用)	￥288,000→	￥118,000
ディスクユニット		
PC-9881K(8"2D×2)	￥320,000→	￥ 28,000
PC-9881N(8"2D×2)	￥320,000→	￥ 38,000
プリンタ・プリンタオプション		
PC-PR150V(80桁・カラー漢字48ピン熱転写)	￥ 99,800→	￥ 32,000
PC-PR406H(80桁・カラー漢字24ピン熱転写)	￥ 94,800→	￥ 28,000
PC-PR201F2(136桁・漢字24ピンドット)	￥158,000→	￥ 38,000
PC-PR201G(136桁・漢字24ドット)	￥158,000→	￥ 45,000
PC-PR201H2(136桁・カラー漢字24ドット)	￥245,000→	￥ 48,000
PC-PR201H3(136桁・カラー漢字24ドット)	￥225,000→	￥ 55,000
PC-PR201V2(136桁・カラー漢字24ドット)	￥298,000→	￥ 62,000
PC-PR201J(136桁・カラー漢字24ドット)	￥215,000→	￥ 68,000
PC-P201/80A(136桁・カラー漢字24ドット)	￥275,000→	￥ 98,000
PC-PR602R(B4・日本語ページプリンタ)	￥498,000→	￥128,000
PC-PR2000(B4・日本語ページプリンタ)	￥451,000→	￥148,000
NM-9950(136桁・カラー漢字24ドット)	￥245,000→	￥ 48,000
NM-5020(136桁・高速印字漢字24ドット)	￥370,000→	￥ 78,000
PC-PR104-03(PC-PR104用シートガイド) 新品同様	￥ 2,100→	￥ 1,000
PC-PR201X-03(PC-PR201/65A/80A/80LA・X・J用トラクタユニット)	￥ 20,000→	￥ 5,000
PC-PR201HC/H2/H3/V2用カラーインクリボン(6本1パック)	￥ 15,000→	￥ 6,000

NEC PCシリーズ周辺機器 新品限定品特価コーナー

WACHI/バスマウス98(98用/400カウント) 新品	￥ 6,800→	￥ 2,800
WACHI/バスマウス98II(98用 100・200・400カウント切替式) 新品	￥ 8,800→	￥ 3,800
WACHI/MKマウスHR3(98NL H98 386P 386NW用 100・200・400・800切替式) 新品	￥ 9,800→	￥ 5,000
WACHI/MK-1500(マウスインターフェース) 新品	￥ 15,000→	￥ 9,800
ヒートウェーブ/HW-100(マウスカウントチェンジャー) 新品	￥ 2,800→	￥ 1,800
SNE/INTER-8(98用1MBインターフェイスボード) 新品	￥ 24,800→	￥ 16,000
SNE/リトルオーケストラLS(98用高機能FM音源ボード) 新品	￥ 20,000→	￥ 12,000
SNE/リトルオーケストラSS(98用高機能FM音源ボード) 新品	￥ 22,000→	￥ 13,000
SNE/GINGA-10(98N,NV,NS,LV,LX,T用10キー) 新品	￥ 12,000→	￥ 6,500
TAXAN/98NOTE用・FDDケーブル 新品	￥ 8,800→	￥ 4,800
メルコ/HC-U2L(98用増設128KRAM) 新品	￥ 6,700→	￥ 5,800
I/Oデータ/PIO-9234-256K(98用増設256Kボード) 新品	￥ 12,500→	￥ 9,800
I/Oデータ/PIO9234G-0.5ML(98用増設512Kボード) 新品	￥ 17,000→	￥ 14,200
SHARP/CU-14KD(カラーディスプレイ0.28ドットピッチ) 新品	￥ 89,800→	￥ 48,000
MITSUBISHI/XC-1498CII(カラーディスプレイ0.28ドットピッチ) 新品	￥107,000→	￥ 49,800
CITIZEN/CKP-15(136桁・24ドットプリンタ) 新品	￥108,000→	￥ 42,800

EPSON

PC-286VF-STD	￥298,000→	￥ 88,000
PC-286VS-H20	￥513,000→	￥118,000
PC-286US-STD	￥268,000→	￥ 68,000
PC-386-STD	￥598,000→	￥128,000
PC-386S-STD	￥498,000→	￥158,000
PC-386LS-H40	￥763,000→	￥168,000
PC-286CD(14"カラー/400L)	￥118,000→	￥ 38,000
AP-900PC(80桁・カラー漢字48ピン熱転写) 新品限定品	￥ 94,800→	￥ 49,800
VP-550PC(80桁・漢字24ドット)	￥ 87,000→	￥ 28,000
VP-1350PC(136桁・漢字24ドット) 新品限定品	￥ 94,800→	￥ 39,800
VP-1047PC(136桁・漢字24ドット)	￥ 99,800→	￥ 45,000
VP-2061PC(136桁・カラー漢字24ドット) 新品限定10本	￥130,000→	￥ 78,000
LP-3000(A4・日本語ページプリンタ+トナー) 新品限定品	￥283,000→	￥ 99,800
HG-4000PC(136桁・漢字インクジェット) 新品限定品	￥198,000→	￥ 99,800

FUJITSU・SHARP・TOSHIBA・その他

FUJITSU/FM-TOWNS20F	￥323,000→	￥108,000
FUJITSU/FM-TOWNSIICX20	￥333,000→	￥118,000
FUJITSU/FMDPC232D	￥ 89,800→	￥ 35,000
SHARP/CZ-601C(X-68000 ACE)	￥319,800→	￥ 78,000
SHARP/CZ-603C(X-68000 EXPERTII)	￥338,800→	￥108,000
SHARP/CZ-604C(X-68000 SUPER)	￥348,000→	￥118,000
SHARP/CZ-606D(15"400L/カラーディスプレイ)	￥ 79,800→	￥ 38,000
TOSHIBA/J3100SS001(Dyna Book)	￥198,000→	￥ 58,000
TOSHIBA/J3100SX001(Dyna Book 386)	￥258,000→	￥ 88,000
TOSHIBA/J3100SX001-B(Dyna Book 386)	￥238,000→	￥ 98,000
TOSHIBA/PWS-5015A(J3100SL002)	￥298,000→	￥ 58,000
TOSHIBA/PWS-5016A(J3100SL011)	￥398,000→	￥ 68,000
SATR/CR-3415CL(136桁・カラー漢字ドットプリンタ)	￥148,000→	￥ 42,000

クロネコヤマトの伝言FAXにて最新情報提供中!



安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

コンピュータバンク

株式会社コンピュータバンク 〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8井上ビル

▼本社ご注文・相談デスク
☎(03)3797-1221
(12月31日㈭AM9:30〜PM6:00 1月1日〜3日休業)
営業時間/平日AM9:30〜PM8:00 土・休日AM9:30〜PM6:00年中無休

●クレジット価格に消費税は含まれておりますが、現金特別価格には含まれておりません。別途消費税がかかります。

ここまで保証する完全保証の魅力をお確かめ下さい。



—鎌倉 0467-24-7511㈹—

完全保証 5年間 本体、モニタ、プリンタ　無料代替機

5年間保証はnote bookをはじめ、本体、モニタ、プリンタ等、全ての周辺機器まで完全保証します。

車の代車サービスと同じ代替機サービスは他にはありません。
98 NOTE、本体、モニタ、プリンタ

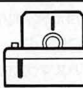


NECノートブック　デスクトップ モニタ　プリンタ

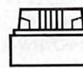
▶5年間完全保証部◀ ☎0467-24-0453



◇ハードディスクドライブの故障も5年間、無料で修理します。
本体、内蔵型にしろ、外付型にしろ最低でも¥45,000～¥70,000以上の費用がかかるところです。でもIPLならどちらの場合も大丈夫。5年の間、確かな保証があなたのマシンを守り続けます。



◇フロッピィディスクドライブの故障も5年間、無料で修理します。
IPL以外なら¥25,000以上はかかるところです。5年間、どのような修理も完全に保証できることは、我々の誇りです。



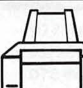
◇プリンタのヘッドのピン折れまでも5年間、無料で修理します。
ヘッドは重要な部分ですが、メーカー保証はわずかに半年です。半年以降は、他なら、¥33,000～¥35,000以上はかかります。5年間の完全保証は、IPLならではのものなのです。



◇本体のすべての基板も5年間、無料で修理します。
あきらめなくてもいいのです。全国どこからでも電話一本で伝えて下さい。¥35,000以上の費用がかかるところがIPLなら無料になります。5年間の長期に渡って保証を走らせ続けて、あなたのマシンを守っていきます。



◇ノートブック等の液晶の故障も5年間、無料で修理します。
IPL以外ではその状態により、¥25,000～¥70,000もの費用がかかる箇所です。最高のサポートを5年間提供し続けることの重要さは、メーカー保証が切れた時、実感していただけます。



◇すべての周辺機器の故障も5年間、無料で修理します。
大型プロッター、レーザープリンタ、デジタイザーなどの高額製品も5年間保証いたします。きっとよい買物をしたと実感していただける、最高の満足をお届けいたします。(但し、人為的なもの、天災は除きます。)

修理時の緊急事態に備えて貸し出します。無料

車の代車サービスと同様にIPLは**日本で唯一の代替機サービス**を用意しています。日頃は、あまり意識しないで使っているパソコンを、修理に出す段になってあわてます。NECノートブックにも、もちろん対応。デスクトップ、モニタ、プリンタのひとつひとつに実施します。(NEC、エプソン、富士通・シャープは出張サービス。)

交換します。 初期不良交換3ヵ月保証

しまった！動いていたのに、今になって……さまざまな要因のテスト期間に3ヵ月の初期不良期間を提供します。

現金で返金します。 返品・交換30日保証

ソフトウェアを含むすべての製品の返品を、30日間受けるというポリシーを持っています。クレジットの場合、契約書を返却します。30日間の交換も自由です。(未開封の場合。)
それは言葉をこえた約束です。

☆セットアップサービス☆

ハードディスクI/Fボード、RAMボード、各種I/Fボード等の複雑な設定をあなたのコンピュータに合わせてセットアップいたします。初めての方にも、安心してすぐにご使用いただけます。(有料)

☆インストールサービス☆

煩雑なソフトウェアインストール作業はお任せください。ハードディスクの初期化、MS-DOS、Windows、各種アプリケーションのインストールをお手持ちのハード・ソフトウェア構成に合わせて代行します。パソコンを手にしたその日から即、実行できます。(有料)

プレゼント

IPLブランドのディスケット



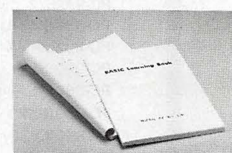
(5 or 3.5inch、、10枚)

IPLキーボードマスター



(指がキーをおぼえる)

無料添削付通信講座



(3段階の練習問題付)

強力なサポート体制

—— パソコンを使用していてわからないことが生じた場合、どう対処しますか？ ——

▶ビギナーズ部 ☎0467-24-0941
機種の選定、セットの自由な構築にお答えします。今日からパソコン、という方のための相談室です。確かなささえをお約束します。

▶テクニカル部 ☎0467-24-2040
パソコンビジネスのさまざまな局面で、マシンを徹底活用していただくための相談室です。

▶ネットワークサービス GO ␣ IPLNET
瞬時に満足、IPLのネットワークサービス。モデムを通して、IPLのデータベースが連結します。NIFTY-ServeでGO ␣ IPLNETで回線接続です。

お申し込み方法

IPLカード

お電話で会員番号を伝えるだけです。サインも要りません。



万一カードをなくしたり、盗難にあってもカード保険がついていますから安心です(年会費などの費用負担はありません)

ソフトや消耗品・書籍の購入・ゲーム一本からハードの追加買替え等。チケットぴあ・航空券・JR乗車券の予約もでき、情報誌もあります。キャッシングサービスの利用もできます。

IPLテレフォンカードプレゼント中

鎌倉本社
0467-24-7511㈹

受付時間AM10:00～PM8:00(年中無休)

全国IPL EXPRESS

FAX	0467-24-0561
青山	03-3470-0061
銀座	03-3541-3058
大阪	06-311-2736
広島	082-293-7881
福岡	092-481-2644
仙台	022-266-0531
札幌	011-621-1444

お支払い方法

ステップアップクレジット
お客様のライフスタイルに合わせて1回払いから最長84回まで自由に設定できます。例えば1年目は、月々1,000円、2年目は月々5,000円、3年目は10,000円、ボーナスも1年目は0円、2年目は10,000円、3年目30,000円というように年毎のステップアップが可能です。又、夏のボーナスは貯金して冬のボーナスのみのお支払い等自由なスタイルで設定できます。

ボーナス一括払い；10回払い
もう、いまから今年の冬のボーナス一括払いが可能です。ボーナスだけの2回、4、8、10回払いもあります。毎月のお支払いはありません。

9ヵ月先からお支払い
2ヵ月先、3ヵ月先～9ヵ月先からのお支払いを開始できます。84回までの自由な回数が頭金なしで設定できます。

カレッジクレジット
大学生や専門学校生を対象としたクレジット。定額の支払いから始めて、就職したら増額というような収入に合わせた設定が可能です。9ヵ月先からのお支払いも自由ですから、就職してからスタート、など選べます。通常、保証人は必要ありません。

現金
ご注文書をお届けいたします。ご確認の上、銀行振込(電信扱い)、現金書留でご入金ください。

商品到着払い 代引き手数料が必要になります。

お届け

①全国無料配達
②日曜・指定日配達OK

商品管理部
鎌倉0467-24-1154㈹

価格に消費税は含まれておりません。

HOW TO ORDER

おハガキ又はFAXでお申し込みの場合は、右記の要領で必要事項をお書きになってお申し込み下さい。

1 御氏名(フリガナ)
2 IPLカード会員番号
3 有効期限
4 御住所
5 TEL
6 掲載誌のアクセスNo.
7 あなただけのフリープラン
8 お申し込み方法＊
①現金 ②クレジット
月々 ¥ × 回
ボーナス¥ × 回

248-□□
鎌倉市雪の下4-1-12
㈱IPL商品管理部
ベーシックマガジン係

FAX 0467-24-0561(24時間受付)
お申し込み、お見積、カタログ請求、IPLカードのお申し込みなどご利用下さい。

信じられないかもしれませんが、これが10年の実績のサポートです。

IPL
株式会社 アイピーエル
鎌倉本社：〒248 鎌倉市雪の下4-1-12
0467-24-7511(代表)

PC-9801FA

5インチ版か3.5インチ版か御希望の製品をお申しつけ下さい。



アクセス No.B01530

PC-9801FA2/U2(486SX16MHz・2FDD・サウンド) ¥458,000
CU-14KD(0.28反射を防ぐノングレア,チルト付) ¥89,800
ミュージ郎500(要MSDOS,マウス) ¥145,000
PS98-1002-32(MS-DOSインストール用Ver3.30) ¥9,800
ふしぎの海のナディア(MIDI対応ソフト) ¥14,800
キャッスルズ ¥9,800
MA-12C(防磁タイプスピーカー,出力10W2本) ¥28,000
PC-9872R(Windowsに不可欠,NECマウス) ¥10,000
代替機(修理中(98ノート,本体,モニタ,プリンタ)) サービス
IPLオリジナルディスケット(10マイ) プレゼント中
IPLキーボードマスター(指がキーを覚える) プレゼント中

標 ¥765,200 → IPL特別価格

¥5,200×60回	ボ30,000×10回
¥10,200×60回	なし
¥8,900×48回	ボ20,000×8回
¥10,700×36回	ボ30,000×6回
¥15,700×36回	なし

5年間完全保証 IPL 代替機無料貸出

プレゼント中
IPLオリジナルディスケット
IPLキーボードマスター

9カ月先からのお支払い例
¥6,000×60回ボ28,000×6回

ステップアップクレジット例

1年目	¥3,000×12回ボ	なし
2年目	¥7,000×24回	ボ10,000×4回
4年目	¥12,500×24回	ボ20,000×4回

アクセス NO.B01504

PC-9801FA2/U2(486SX16MHz・2FDD・サウンド) ¥458,000
CU-14KD(0.28反射を防ぐノングレア,チルト付) ¥89,800
FT-100N-FB(外付100MBHDD,アクセス19ms,SCSI仕様) ¥118,000
FA34-4MS(4MB内部増設RAMボード) ¥28,000
PS98-1002-52/32(MS-DOSインストール用Ver3.30) ¥9,800
一太郎Ver4.3(MS-DOS版ワープロソフト) ¥58,000
一太郎VAF数式作成ツール ¥28,000
AP-1000PC(B4縦カラー80桁ゴシック明朝,毛筆体,縦小可) ¥99,800
代替機(修理中(98ノート,本体,モニタ,プリンタ)) サービス
IPLオリジナルディスケット(10マイ) プレゼント中
IPLキーボードマスター(指がキーを覚える) プレゼント中
添削付通信講座(3段階のテスト付) プレゼント中

標 ¥889,400 → IPL特別価格

¥5,000×60回	ボ42,600×10回
¥13,500×36回	ボ30,000×6回
¥12,100×60回ボ	なし

9カ月先からのお支払い例

¥9,300×60回	ボ20,000×10回
¥11,000×36回	ボ50,000×6回

アクセス No.B01500

PC-9801FA2/U2(486SX16MHz・2FDD・サウンド) ¥458,000
CU-14KD(0.28反射を防ぐノングレア,チルト付) ¥89,800
INTER-1200FE-FB(ICM製内蔵120MBHDD) ¥118,000
PC-PR1000/4(ページプリンタ,アウトラインフォント) ¥188,000
DXY-1300(A3プロッタ1MBデータバッファ) ¥228,000
XY-RS-31(シリアル接続ケーブル(R-232C仕様)3m) ¥12,000
JBOXODP486SX-20(オーバードライブ) ¥82,000
EFA-10MS(10MB内蔵増設RAMボード) ¥61,000
COBAUSE(トラックボール(9801シリーズ) ¥14,800
代替機(修理中(98ノート,本体,モニタ,プリンタ)) サービス
IPLオリジナルディスケット(10マイ) プレゼント中
IPLキーボードマスター(指がキーを覚える) プレゼント中
添削付通信講座(3段階のテスト付) プレゼント中

標 ¥1,251,600 → IPL特別価格

¥10,000×60回	ボ50,000×10回
¥16,900×48回	ボ30,000×8回
¥28,100×36回ボ	なし

9カ月先からのお支払い例

¥13,700×60回	ボ30,000×10回
¥20,400×36回	ボ50,000×6回

98 NOTE NA



アクセス No.B01550

PC-9801NA(白黒液晶,486SX(20MHz)) ¥348,000
CRTカートリッジ ¥9,800
CU-14KD(0.28反射を防ぐノングレア,チルト付) ¥89,800
FMStation(FM音源,スピーカ内蔵) ¥39,800
LHD-NS130(124MB内蔵HDD(ロジテック)) ¥118,000
PIO-98NT-4ML(4MB増設RAM(I/O)) ¥26,000
PS98-1002-32(MS-DOSインストール用(Ver3.30)) ¥9,800
MS Works VER2.5(ワープロ,表計算,データベース) ¥40,000
三国志III ¥14,800
大戦略IV ¥9,800
大戦略マルチエディタ(大戦略IV用のマップエディタ) ¥6,800
天下統一II ¥9,800
天下統一IIパワーアップセット ¥6,800
ペブルビーチの波濤(3Dゴルフシュミレーション) ¥14,800
代替機(修理中(98ノート,本体,モニタ,プリンタ)) サービス
IPLオリジナルディスケット(10マイ) プレゼント中

標 ¥744,000 → IPL特別価格

¥6,400×60回	ボ30,000×10回
¥11,400×60回ボ	なし
¥10,300×48回	ボ20,000×8回
¥12,500×36回	ボ30,000×6回
¥17,500×36回ボ	なし

5年間完全保証 IPL 代替機無料貸出

プレゼント中
IPLオリジナルディスケット
代替機無料貸出

9カ月先からのお支払い例

¥7,800×60回	ボ25,000×10回
¥15,000×36回	ボ20,000×6回

ステップアップクレジット例

1年目	¥3,000×12回ボ	なし
2年目	¥5,000×24回	ボ20,000×4回
4年目	¥12,100×24回	ボ40,000×4回

アクセス No.B01502

PC-9801FA2/U2(486SX16MHz・2FDD・サウンド) ¥458,000
CMT-D14UDLS(ハイレゾ対応14インチCRT) ¥118,000
FA34-6MS(6MB増設RAMボード(10データ)) ¥39,000
CG-SS100N-F2(100MBHDD,緑電子) ¥108,000
光館(光ディスクユニット,121MB書き換え可能) ¥198,000
MOメディア(3.5インチMOメディア) ¥7,900
PC-PR201/T180(熱転写カラー,B4~ハガキ) ¥145,000
PR201/T180-41(シートフィーダ,連続打ち) ¥30,000
PC-9872R(Windowsに不可欠,NECマウス) ¥10,000
PS98-1003-51/31(MS-DOSインストール用) ¥12,800
PC98-1106-51/31(MS-WINDOWS Ver3.0A) ¥25,000
Win Write FOR WIN3(日本語ワープロ) ¥45,000
Lotus1-2-3WIN3(表計算グラフデータベース) ¥98,000
マルチペイント(簡単グラフィックツール) ¥14,800
信長の野望 覇王伝 ¥12,800
三国志III ¥14,800
代替機(修理中(98ノート,本体,モニタ,プリンタ)) サービス
IPLオリジナルディスケット(10マイ) プレゼント中
IPLキーボードマスター(指がキーを覚える) プレゼント中
添削付通信講座(3段階のテスト付) プレゼント中

標 ¥1,337,100 → IPL特別価格

¥14,400×60回	ボ30,000×10回
¥29,600×36回ボ	なし
¥21,300×36回	ボ50,000×6回

9カ月先からのお支払い例

¥11,900×60回	ボ50,000×10回
¥19,200×48回	ボ30,000×8回

（価格は変動する場合がありますので御確認下さい。）

比較 5年間完全保証
比べてわかる完全保証
向こう5年間一切の修理費はかかりません。

高額下取り
システムアップクレジットでらくらくお支払い。
少ない予算でグレードアップ

アクセス No.B01503

PC-9801FA2/U2(486SX16MHz・2FDD・サウンド) ¥458,000
DF-3021A IDEXON(21"0.31,640X480) ¥298,000
INTER-180FE-FB(内蔵180MBHDD,ICM) ¥158,000
EFA-8000S(8MB内部増設RAMボード) ¥49,800
PC-PR1000/4(ページプリンタ,アウトラインフォント) ¥188,000
GA-1024W(カラーグラフィックボード) ¥98,000
PC-9872R(Windowsに不可欠,NECマウス) ¥10,000
PS98-1002-52/32(MS-DOSインストール) ¥9,800
PS98-1106-51/31(MS-WINDOWSVer3.0A) ¥25,000
MS Word(マイクロソフトワープロソフト) ¥58,000
MS Excel WIN3V4.0(画面は別ボード変更自在) ¥98,000
CARD for Excel(ExcelV3.0アドインソフト) ¥32,000
天下統一IIパワーアップセット ¥6,800
キャッスルズ ¥9,800
代替機(修理中(98ノート,本体,モニタ,プリンタ)) サービス
IPLオリジナルディスケット(10マイ) プレゼント中
IPLキーボードマスター(指がキーを覚える) プレゼント中
添削付通信講座(3段階のテスト付) プレゼント中

標 ¥1,499,200 → IPL特別価格

¥15,600×60回	ボ38,000×10回
¥25,300×36回	ボ50,000×6回
¥26,200×48回ボ	なし

9カ月先からのお支払い例

¥14,600×60回	ボ50,000×10回
¥35,300×36回ボ	なし

代替機の無料貸出

PC-9800シリーズ PC-9801FS

5インチ版か3.5インチ版か御希望の製品をお申しつけ下さい

アクセス No.B01505

PC-9801FS2/U2(386SX20MHz,2FDD) ¥348,000
CU-21HD(迫力の21"スピーカー機能付) ¥148,000
INTER-100F-FB(ICM製内蔵100MBHDD) ¥98,000
FS34-4MS(4MB内部増設RAMボード) ¥28,000
ミュージ郎500(要MS-DOS,マウス) ¥145,000
PC-9872R(Windowsに不可欠,NECマウス) ¥10,000
TSA-060(マウスパッド) ¥1,900
PS98-1002-52/32(MS-DOSインストール用) ¥9,800
一太郎Ver4,3(MS-DOS版ワープロソフト) ¥58,000
大戦略IV(SMG専用ケーブルにより通信対戦が可能) ¥9,800
レジオナルパワーII(コスモス) ¥9,800
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II ¥9,800
代替機(修理中(98ノート,本体,モニタ,プリンタ)) サービス
IPLオリジナルディスケット(10マイ) プレゼント中
IPLキーボードマスター(指がキーを覚える) プレゼント中

標 ¥876,100 → IPL特別価格

¥10,200×48回	ボ34,500×8回
¥13,400×60回ボ	なし
¥14,100×36回	ボ38,000×6回

9カ月先からのお支払い例

¥9,000×60回	ボ30,000×10回
¥13,200×36回	ボ50,000×6回

カレッジクレジット COLLEGE CREDIT
大学生の方や新社会人の方も即クレジットOK(保証人を必要とする場合もあります。)

PC-9800シリーズ PC-9801FX

5インチ版か3.5インチ版か御希望の製品をお申しつけ下さい

アクセス No.B01571

PC-9801FX2/U2(386SX12M1.6MB) ¥278,000
CU-14KD(0.28反射を防ぐノングレア,チルト付) ¥89,800
PC-9872R(NEC純正マウス) ¥10,000
PC-PR101/T67(10"熱転写,明朝,毛筆,ゴシック付) ¥84,800
一太郎Ver4.3(MS-DOS版ワープロソフト) ¥58,000
Z'sSTAFF KID98(グラフィックソフト) ¥28,000
PS98-1002-52/32(MS-DOS(Ver3.30)) ¥9,800
大戦略IV ¥9,800
三国志III ¥14,800
SP-600(テア型5ボード横タイプ0Aディスク/キャスター付) ¥25,000
代替機(修理中(98ノート,本体,モニタ,プリンタ)) サービス
IPLオリジナルディスケット(10マイ) プレゼント中
IPLキーボードマスター(指がキーを覚える) プレゼント中
添削付通信講座(3段階のテスト付) プレゼント中

標 ¥608,000 → IPL特別価格

¥3,800×60回	ボ30,000×10回
¥13,500×36回ボ	なし
¥14,500×24回	ボ30,000×4回

9カ月先からのお支払い例

¥6,000×60回	ボ15,000×10回
¥8,900×36回	ボ25,000×6回

9ケ月先からOK お支払い

アクセス No.B01520

PC-9801NA(白黒液晶,486SX(20MHz)) ¥348,000
98NTII-8M(CARDドライブ機能8MB増設RAM) ¥50,000
LHD-NS130(124MB内蔵HDD(ロジテック)) ¥118,000
MD24FB5V(2400bpsMNPクラス5(オムロン)) ¥39,800
MS Works VER2.5(ワープロ,表計算,データベース) ¥40,000
PS98-1002-32(MS-DOSインストール用(Ver3.30)) ¥9,800
代替機(修理中(98ノート,本体,モニタ,プリンタ)) サービス
IPLオリジナルディスケット(10マイ) プレゼント中

標 ¥605,600 → IPL特別価格

¥4,800×60回	ボ28,000×10回
¥14,600×36回ボ	なし
¥21,100 24回ボ	なし

9カ月先からのお支払い例

¥5,000×60回	ボ29,500×10回
¥10,000×36回	ボ31,500×6回

アクセス NO.B01601

PC-9801NA/C(カラー液晶,486SX(20MHz)) ¥498,000
LHD-NS130(124MB内蔵HDD(ロジテック)) ¥118,000
PC-9801NA-03(専用8MB増設RAM) ¥64,000
PC-9872R(Windowsに不可欠,NECマウス) ¥10,000
CU-14KD(0.28反射を防ぐノングレア,チルト付) ¥89,800
PC-9801NS/E-14U(アナログRGBCRTパック) ¥9,800
PC-PR101/TN103(48ドット熱転写プリンタ) ¥69,800
PC-9801N-19(プリンタケーブルVer3.30) ¥7,000
PS98-1002-32(MS-DOS) ¥9,800
Actor98(グラフィックエディター搭載アニメーション) ¥36,000
TheCARD3+(カード型データベース機能強化) ¥48,000
JG VER3.0(DTP対応日本語ワープロ) ¥58,000
IPLオリジナルディスケット(10マイ) プレゼント中
添削付通信講座(3段階のテスト付) プレゼント中

標 ¥1,018,200 → IPL特別価格

¥9,500×60回	ボ38,000×10回
¥12,500×48回	ボ38,000×8回
¥17,900×36回	ボ38,000×6回

9カ月先からのお支払い例

¥9,000×60回	ボ45,000×10回
¥17,900×36回	ボ45,000×6回

大好評！

困った！修理は3週間〜1ケ月。
イライラしながら待ちますか？
高いレンタル料を払いますか？

IPL
株式会社 アイピーエル
鎌倉本社：〒248 鎌倉市雪の下4-1-12
0467-24-7511(代表)

アクセス No.B01522

PC-9801NA/C(カラー液晶、486SX(20MHz))	¥498,000
TRUST-NE125(内蔵120MBHD(日本テクサ))	¥118,000
PC-9801NA-03(専用8MB増設RAM) ……	¥64,000
PS98-1003-31(MS-DOSインストール用Ver5,0) …	¥12,800
MS Works VER2.5(ワープロ、表計算、データベース)	¥40,000
代替機(修理中(98ノート、本体、モニタ、プリンタ)) …	サービス
IPLオリジナルディスケット(10マイ)	プレゼント中

標 ¥732,800 ➡ IPL特別価格

¥6,400×60回㋭30,000×10回
¥10,300×48回㋭20,000× 8回
¥12,500×36回㋭30,000× 6回

9カ月先からのお支払い例

¥8,600×60回㋭20,000×10回
¥15,000×36回㋭20,000× 6回

PC-9800シリーズ
PC-9801NS/T

アクセス No.B01509

PC-9801NS/T(386SL(20MHz)、レジューム機能)	¥288,000
LHD-NS130(124MB内蔵HDD(ロジテック)) …	¥118,000
ENT-6000S(6MB増設RAM、メモリ専用スロット用)	¥33,000
PC-PR101/TN103(熱転写カラー) …	¥69,800
PR101/TN103-41(ハガキ対応オートシートフィーダー)	¥9,800
PC-9801N-19(プリンタケーブル) ……	¥7,000
PC-FD511R(5インチ2HD/2DDFDD×1)	¥49,000
PC-9801N-15(FDD増設ケーブル) ……	¥9,800
PC-9872R(Windowsに不可欠、NECマウス)	¥10,000
PS98-1002-32(MS-DOSインストール用Ver3.3D)	¥9,800
PS98-1106-31(MS-WINDOWS Ver3.0A)	¥25,000
MS Excel WIN3V4.0(画面分割サイズ変更自在)	¥98,000
MS Word FOR WIN(マイクロソフトワープロソフト)	¥58,000
CARD for Excel(ExcelV3.1のアドインソフト)	¥32,000
DISK XII(ハードディスク容量を2倍にする圧縮ツール)	¥12,800
キャッスルズ ……	¥9,800
大戦略IV ……	¥9,800
代替機(修理中(98ノート、本体、モニタ、プリンタ)) …	サービス
IPLオリジナルディスケット(10マイ)	プレゼント中
添削付通信講座(3段階のテスト付) …	プレゼント中

標 ¥849,600 ➡ IPL特別価格

¥13,400×36回㋭38,000× 6回
¥9,500×60回㋭20,000×10回
¥19,700×36回㋭ なし

9カ月先からのお支払い例

¥13,500×60回㋭ なし
¥14,900×36回㋭35,000× 6回

組み合せ自由

アクセス NO.B01521

PC-9801NS/T(386SL(20MHz)、レジューム機能)	¥288,000
Pack-E120(内蔵120MHDD、XICM) ……	¥138,000
ENT-6000S(6MB増設RAM、メモリ専用スロット用)	¥33,000
CRTカートリッジ ……	¥9,800
FDD-5W(外付FDD5"×2・エレコム) ……	¥59,800
エコロジー2(MS-DOSファイル管理ソフト) …	¥28,000
PS98-1004-51(MS-DOS(Ver5)拡張機能)	¥10,000
PC-9801N-15(FDD増設ケーブル) ……	¥9,800
JBOX387SL(数値演算プロセッサ) ……	¥14,850
代替機(修理中(98ノート、本体、モニタ、プリンタ)) …	サービス
IPLオリジナルディスケット(10マイ)	プレゼント中

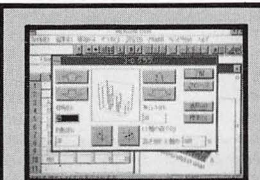
標 ¥591,250 ➡ IPL特別価格

¥3,800×60回㋭30,000×10回
¥13,500×36回㋭ なし
¥19,600×24回㋭ なし

9カ月先からのお支払い例

¥9,200×60回㋭ なし
¥10,000×36回㋭25,000× 6回

EPSON



Windows3.0をプレゼントします。

●このWindowsはマイクロソフト社のゴルフ・ブロックくずし等の5種類のゲーム
●Windows習得ツール
●画面の焼き付け防止のスクリーンセイバー付

ハイレゾマシンPC-486GR・GFを本体モニタ以上でお求めの方

PC-486GR

5インチ版か3.5インチ版か御希望の製品をお申しつけ下さい

アクセス No.B01700

PC-486GR3(486SX25MHz3.5"2FDD・5"1FDD)	¥483,000
CR-5500(15"ハイレゾ対応、0.28反射を防ぐノングレア)	¥168,000
JBOXODP486SX-25(オーバードライブ)	¥109,000
EP-RB7D-4MS(4MB内部増設RAM、IOデータ)	¥38,000
DOODA！A-200(外付200MBHDDユニット) …	¥168,000
PCMS2(Windowsに必要不可欠マウス) …	¥5,800
PCM34(日本語MS-DOS。(Ver5.0)) ……	¥12,800
EPSON、MS-WINDOWS V3.0(¥25000)	プレゼント中
代替機(修理中(98ノート、本体、モニタ、プリンタ)) …	サービス
IPLキーボードマスター(指がキーを覚える)	プレゼント中

標 ¥984,600 ➡ IPL特別価格

¥5,900×60回㋭50,000×10回
¥13,700×48回㋭20,000× 8回
¥16,800×36回㋭30,000× 6回

9カ月先からのお支払い例

¥9,900×60回㋭30,000×10回
¥16,600×36回㋭38,000× 6回

アクセス No.B01250

PC-486GR3(486SX25MHz3.5"2FDD・5"1FDD)	¥483,000
CR-5500(15"ハイレゾ対応0.28反射を防ぐノングレア)	¥168,000
FT-180-DB(外付180MBHDD、アクセス19ms) …	¥158,000
EP-RB7D-8MS(8MB内部増設RAM、IOデータ)	¥59,000
PCMS2(Windowsに必要不可欠マウス) …	¥5,800
VP-2061PC(カラー136桁24ドット明朝体) ……	¥130,000
FP8100(A1)(A1プロッター、グラフテック) …	¥890,000
CB0045(RS232Cケーブル) ……	¥12,000
DynaCAD2(最高レベルのスピードと幅広いデータ互換)	¥298,000
PCM33(日本語MS-DOS(Ver3.3)) ……	¥9,800
EPSON、MS-WINDOWS V3.0(¥25000)	プレゼント中
代替機(修理中(98ノート、本体、モニタ、プリンタ)) …	サービス
IPLキーボードレッスン(指がキーを覚える)	プレゼント中
添削付通信講座(3段階テスト付) ……	プレゼント中

標 ¥2,213,600 ➡ IPL特別価格

¥26,800×60回㋭50,000×10回
¥33,600×48回㋭50,000× 8回
¥53,800×36回㋭ なし

9カ月先からのお支払い例

¥30,000×60回㋭40,500×10回
¥48,100×36回㋭50,000× 6回

アクセス No.B01701

PC-486GR3(486SX25MHz3.5"2FDD・5"1FDD)	¥483,000
CR-5500(15"ハイレゾ対応、0.28反射を防ぐノングレア)	¥168,000
STATION240LBS(外付240MBHDD SCSI仕様)	¥158,000
PC-PR1000/4(ページプリンタ、アウトラインフォント)	¥188,000
JBOXODP486SX-25(オーバードライブ)	¥109,000
EP-RB7D-4MS(4MB内部増設RAM、IOデータ)	¥38,000
PCSKB(拡張ビデオボード、640X480、256色可) …	¥38,000
PCHKB(拡張ビデオボード、640X480、256色可) …	¥79,800
PCKBZM(ハイレゾ1120×768 2個) ……	¥32,000
EPSON、MS-WINDOWS V3.0(¥25000)	プレゼント中
代替機(修理中(98ノート、本体、モニタ、プリンタ)) …	サービス
IPLキーボードマスター(指がキーを覚える)	プレゼント中

標 ¥1,335,600 ➡ IPL特別価格

¥11,900×60回㋭50,000×10回
¥12,900×72回㋭30,000×12回
¥31,000×36回㋭ なし

9カ月先からのお支払い例

¥15,000×60回㋭37,000×10回
¥24,100×36回㋭50,000× 6回

アクセス No.B01773

PC-486GR5/2(CPU486SX25MHz3.5"X2サウンド)	¥458,000
CR-5500(15"ハイレゾ対応、0.28反射を防ぐノングレア)	¥168,000
STATION 120LBS(外付120MBHDD) …	¥118,000
EP-RB7D-4MS(4MB内部増設RAM、IOデータ)	¥38,000
AP-1000PC(B4縦カラー80桁ゴシック明朝、毛筆体)	¥99,800
AP1000CSF(カートシートフィーダ) …	¥12,000
一太郎Ver4.3(MS-DOS版ワープロソフト) …	¥58,000
セットアップサービス(HDD:RAMなど¥2000×2)	¥4,000
インストールサービス(MS-DOS) …	¥5,000
インストールサービス(ソフト¥5,000×1) …	¥5,000
PCMS2(Windowsに必要不可欠マウス。EPSON) …	¥5,800
三国志III 983 ……	¥14,800
BIG-HONOUR(3Dゴルフシュミレーション)	¥12,800
EPSON、MS-WINDOWSV3.0(¥25000)	プレゼント中
代替機(修理中(98ノート、本体、モニタ、プリンタ)) …	サービス
IPLキーボードマスター(指がキーを覚える)	プレゼント中
添削付通信講座(3段階のテスト付) ……	プレゼント中

標 ¥999,200 ➡ IPL特別価格

¥6,400×60回㋭50,000×10回
¥14,300×48回㋭20,000× 8回
¥22,600×36回㋭ なし

9カ月先からのお支払い例

¥10,000×60回㋭30,000×10回
¥15,400×36回㋭50,000× 6回

アクセス No.B01771

PC-486GR5/2(CPU486SX25MHz2FDD、サウンド)	¥458,000
CU-14KD(0.28反射を防ぐノングレア、チルト付)	¥89,800
EP-RB7D-4MS(4MB内部増設RAM、IOデータ)	¥38,000
LHD-E100K(内蔵100MBHDD/SCSI対応)	¥99,800
ミュージ郎500(要MSDOS、マウス) ……	¥145,000
PCM53(日本語MS-DOS(Ver3.3)) ……	¥9,800
MA-12C(防磁タイプスピーカー、出力10W、2本) …	¥28,000
三国志III(光栄) ……	¥14,800
ペブルビーチの波濤(3Dゴルフシュミレーション)	¥14,800
EPSON、MS-WINDOWS V3.0(¥25000)	プレゼント中
代替機(修理中(98ノート、本体、モニタ、プリンタ)) …	サービス
IPLキーボードマスター(指がキーを覚える)	プレゼント中

標 ¥898,000 ➡ IPL特別価格

¥5,500×60回㋭50,000×10回
¥12,800×36回㋭50,000× 6回
¥13,800×60回㋭ なし

9カ月先からのお支払い例

¥9,400×60回㋭30,000×10回
¥22,200×36回㋭ なし

アクセス No.B01774

PC-486GR5/2(CPU486SX25MHz3.5"X2サウンド)	¥458,000
CR-7000(17インチ0.31、ハイレゾ対応、カラーモニタ)	¥248,000
INTER-180GE(内蔵180MBHDD、ICM) ……	¥158,000
DISK XII(ハードディスク容量を2倍になる圧縮ツール)	¥12,800
EP-RB7D-8MS(8MBRAMボード、IOデータ)	¥59,000
MS WordFOR WIN3(マイクロソフトワープロソフト)	¥58,000
MS ExcelWIN3(画面分割サイズ変更自在) …	¥98,000
大戦略IV(SMG、専用ケーブルにより通信対戦が可能)	¥9,800
大戦略マルチエディタ983(大戦略IV用のマップエディタ) …	¥6,800
ペブルビーチの波濤(3Dゴルフシュミレーション)	¥14,800
PCM34(日本語MS-DOS(Ver5.0)) ……	¥12,800
EPSON、MS-WINDOWSV3.0(¥25000)	プレゼント中
代替機(修理中(98ノート、本体、モニタ、プリンタ)) …	サービス
IPLキーボードマスター(指がキーを覚える)	プレゼント中

標 ¥1,136,000 ➡ IPL特別価格

¥9,200×60回㋭50,000×10回
¥10,500×72回㋭30,000×12回
¥18,500×36回㋭50,000× 6回

9カ月先からのお支払い例

¥12,500×60回㋭35,000×10回
¥21,800×36回㋭38,000× 6回

全国無料配達

アクセス No.B01272

PC-486GR5/2(CPU486SX25MHz3.5"X2サウンド)	¥458,000
CR-5500(15"ハイレゾ対応、0.28反射を防ぐノングレア)	¥168,000
PC-PR1000/4(ページプリンタ、アウトラインフォント)	¥188,000
JBOXODP486SX-25(オーバードライブ)	¥109,000
LHD-E200K(内蔵200MBHDD/SCSI(ロジテック))	¥138,000
EP-RB7D-8MS(8MB増設RAMボード、IOデータ)	¥59,000
PCMS2(Windowsに必要不可欠マウス。EPSON) …	¥5,800
PCM54(日本語MS-DOS(Ver5.0)) ……	¥12,800
MPS-500JH(無停電電源装置) ……	¥39,800
EPSON、MS-WINDOWSV3.0(¥25000)	プレゼント中
代替機(修理中(98ノート、本体、モニタ、プリンタ)) …	サービス
IPLキーボードマスター(指がキーを覚える)	プレゼント中
添削付通信講座(3段階のテスト付) ……	プレゼント中

標 ¥1,178,400 ➡ IPL特別価格

¥9,400×60回㋭50,000×10回
¥16,200×48回㋭30,000× 8回
¥18,800×36回㋭50,000× 6回

9カ月先からのお支払い例

¥13,500×60回㋭30,000×10回
¥28,500×36回㋭ なし

パーソナルコンピュータ
PC-386 NOTE AR

アクセス No.B01850

PC-386NOTE ARC2(386SX25MHz3.5×2、カラー)	¥598,000
Pack-A120(内蔵120BHDD(ICM)) ……	¥138,000
XRE-4000(4MB増設RAM。(メルコ)2) …	¥72,000
PCPRCB1(プリンタケーブル) ……	¥6,800
PCNCC3(キャリングケース、プリンタ収納型) …	¥22,000
SS-100L(SP内蔵・FM音源3音) ……	¥36,800
PK-98WV(トラックボール+テンキー) …	¥16,800
PKB-386NA(キーボード防塵カバー) …	¥2,300
直子の代筆Ver4(文書を自動作成) …	¥9,800
章子の書斎 ……	¥16,000
Carat ……	¥7,800
IPLオリジナルディスケット(10マイ)	プレゼント中

標 ¥926,300 ➡ IPL特別価格

¥10,300×60回㋭30,000×10回
¥15,100×36回㋭50,000× 6回
¥23,500×36回㋭ なし

9カ月先からのお支払い例

¥18,000×36回㋭40,000× 6回
¥9,700×60回㋭38,000×10回

◆FM TOWNS◆ 新発売プレゼント!!



(タテ型4段・キャスター付ラック)

FUJITSU FM TOWNS

アクセス NO.B01830

FMTOWNSII-HR200(486SX20MHz・200MHD) …	¥468,000
FMT-DP5361(14"0.26ピッチ、アナログRGB) …	¥138,000
FMT-KB107(TOWNSテンキー) ……	¥30,000
日本語MS-DOS V3.1(APインストール用)	¥9,800
全国出張サービス(但しメーカー保証期間内) …	サービス
IPLオリジナルディスケット(10マイ)	プレゼント中

標 ¥645,800 ➡ IPL特別価格

¥4,900×60回㋭30,000×10回
¥6,800×48回㋭30,000× 8回
¥10,100×36回㋭30,000× 6回

9カ月先からのお支払い例

¥4,500×60回㋭35,000×10回
¥10,000×36回㋭35,000× 6回

アクセス NO.B01831

FMTOWNSII-HG20(386/20MHz迫力AV機能)	¥303,000
FMT-DP5351(14"0.38ピッチ) ……	¥89,800
FMT-KB101A(TOWNS用キーボード) …	¥10,000
全国出張サービス(但しメーカー保証期間内) …	サービス
IPLオリジナルディスケット(10マイ)	プレゼント中

標 ¥402,800 ➡ IPL特別価格

¥2,900×60回㋭20,000×10回
¥4,100×48回㋭20,000× 8回
¥6,200×36回㋭20,000× 6回

9カ月先からのお支払い例

¥2,400×60回㋭25,000×10回
¥5,900×36回㋭25,000× 6回

アクセス No.B01832

FMTOWNSII-UG20(386SX20MHz、CRT一体)	¥268,000
FMT-KB101A(TOWNS用キーボード) …	¥10,000
A列車で行こうIII(アートディンク) …	¥14,800
三国志III TOWNS(光栄) ……	¥16,800
ヨーロッパ戦線(光栄) ……	¥14,800
Ultima VI(ポニーキャニオン) ……	¥12,800
XE-1ST2(ジョイステック！¥5900) ……	プレゼント中
全国出張サービス(但しメーカー保証期間内) …	サービス
IPLオリジナルディスケット(10マイ)	プレゼント中

標 ¥337,200 ➡ IPL特別価格

¥2,200×60回㋭20,000×10回
¥3,200×48回㋭20,000× 8回
¥5,100×36回㋭20,000× 6回

9カ月先からのお支払い例

¥1,600×60回㋭25,000×10回
¥4,700×36回㋭25,000× 6回

IPLでは 車の代車サービスと同様に 代替機を無料でお届けします。

IPL
株式会社 アイピーエル
鎌倉本社：〒248 鎌倉市雪の下4-1-12
0467-24-7511(代表)

アクセス No.B01833

FMTOWNSII-HG20(386/20MHz強力AV機能) ¥303,000
FMT-DP5351(14"0.38ピッチ)………¥ 89,800
FMT-TU101(TV映像受信チューナー)…¥ 39,800
FMT-KB107(TOWNSテンキー)………¥ 30,000
FMT-SP101(20Wステレオアンプ内蔵スピーカ) ¥ 29,800
MUSIC PRO(MIDI音源に対応し忠実に演奏)…¥ 39,800
石見銀山殺人事件(MIDI音源に対応し忠実に演奏) ¥ 12,800
三国志III TOWNS(光栄)…………¥ 16,800
銀河英雄伝説II DX+set(FMTボーステック) ¥ 12,800
IPLオリジナルディスケット(10マイ) プレゼント中
全国出張サービス(但しメーカー保証期間内)… サービス

標 ¥574,600 → IPL特別価格

¥ 4,200×60回㋭30,000×10回
¥ 6,000×48回㋭30,000× 8回
¥ 9,100×36回㋭30,000× 6回

9カ月先からのお支払い例

¥ 3,800×60回㋭35,000×10回
¥ 9,000×36回㋭35,000× 6回

FM TOWNS下取りキャンペーン実施中
期間H4.11.21～H5.1.17

アクセス No.B01834

FMTOWNSII-HR20(486SX20MHz20MD) ¥328,000
FMT-DP5361(14"0.26ピッチ、マルチスキャン) ¥138,000
FMT-KB107(TOWNSテンキー)………¥ 30,000
FMMD-311G(2400bps・2線式全二重・MNP5)…¥ 35,800
富士通AirWarrior(3Dウォーシュミレーション)…¥ 7,800
富士通HABITATVer2(CD-ROMならでは)…¥ 6,800
FJ-SIM32-2MS(TOWNS用2MB増設RAMボード) ¥ 10,000
FREEWARE COLLECTION.5(富士通) ¥ 2,500
ウイザードリー・V………………¥ 12,800
IPLオリジナルディスケット(10マイ) プレゼント中
全国出張サービス(但しメーカー保証期間内)… サービス

標 ¥571,700 → IPL特別価格

¥ 3,500×60回㋭30,000×10回
¥ 5,200×48回㋭30,000× 8回
¥ 8,100×36回㋭30,000× 6回

9カ月先からのお支払い例

¥ 3,100×60回㋭35,000×10回
¥ 2,900×36回㋭35,000× 6回



X68000、TOWNS購入のお客様に、万一故障が生じた場合には、全国どこへでもサービスマンがお伺いします。

アクセス NO.B01836

FMTOWNSII-HR100(486SXB20MHz、100MHD) ¥408,000
FMT-361(オーバードライブ)…………¥ 89,800
日本語MS-WINDOWS V3.0(複数のソフトを実行可能) ¥ 25,000
MSWord(WINDOWS3対応、高度な編集機能を発揮！) ¥ 58,000
MSExcelV4.0(WIDOWS3対応、画面分割サイズ自在) ¥ 98,000

標 ¥678,800 → IPL特別価格

¥ 5,100×60回㋭30,000×10回
¥ 7,100×48回㋭30,000× 8回
¥10,500×36回㋭30,000× 6回

9カ月先からのお支払い例

¥ 4,700×10回㋭35,000×10回
¥ 9,900×36回㋭38,000× 6回

アクセス No.B01835

FMTOWNSII-HR200(486SX20MHz・200MHD)…¥468,000
FMT-DP5361(14"0.26ピッチ、マルチスキャン) ¥138,000
FMT-KB107(TOWNSテンキー)………¥ 30,000
日本語MS-DOS V3.1(インストール用) ¥ 9,800
日本語MS-DOS(MS-WINDOWS V3対応) ¥ 8,200
FM-OASYS HD版(高機能日本語ワープロソフト) ¥ 58,000
日本語MS-WINDOWS V3.0……¥ 25,000
広辞苑CD-ROM(日本語MS-DOS必須) ¥ 28,000
FMSC-201G(イメージスキャナ)……¥ 89,800
Z's STAFF PRO(グラフィックツール) ¥ 58,000
FMPR-204B(24ドットカラー漢字熱転写10") ¥ 80,000
FM60-711(プリンタケーブル)………¥ 6,800
F-BASIC386コンパイラV1.1(BASIC)…¥ 45,000
IPLオリジナルディスケット(10マイ) プレゼント中
全国出張サービス(但しメーカー保証期間内)… サービス

標 ¥1,044,600 → IPL特別価格

¥ 7,800×60回㋭50,000×10回
¥10,900×48回㋭50,000× 8回
¥16,400×36回㋭50,000× 6回

9カ月先からのお支払い例

¥ 6,900×60回㋭60,000×10回
¥16,000×36回㋭60,000× 6回

組み合せ自由

アクセス NO.B01837

FMTOWNSII-HR200(486SX20MHz・200MHD)…¥468,000
日本語MS-DOS V5.0(日本語MS-DOS・Ver5.0) ¥ 12,800
FMT-461(1677万色フルカラー表示カード) ¥128,000
TOWNSFullcolerV1.1(1677万色フルカラー) ¥ 59,800
FMSC-6111G(A4サイズ1677万色フルカラー対応) ¥178,000
FMCBL602(FMSC-611G用スキャナーケーブル) ¥ 6,500

標 ¥853,100 → IPL特別価格

¥ 8,300×60回㋭30,000×10回
¥10,800×48回㋭30,000× 8回
¥15,300×36回㋭30,000× 6回

9カ月先からのお支払い例

¥ 8,000×60回㋭35,000×10回
¥ 5,000×36回㋭38,000× 6回



アクセス No.B01800

CZ-634CTN(16MHz、80MBHDD内蔵可能)……¥368,000
CZ-614DTN(15インチ0.31ピッチ2スピーカ)…¥135,000
AP-300BK(印字48ドットカラー熱転写、持ち歩き可能) ¥ 59,800
#8226(シャープ用プリンタケーブル)……¥ 8,800
OVERTAKE X68000(F1激走!! ジョイスティック対応・要2MB) ¥ 9,800
XE-1 PRO(ジョイスティック・オート連射・マニアル) ¥ 9,500
IPLオリジナルディスケット(10マイ) プレゼント中
全国出張サービス(無料、但しメーカー保証期間内) サービス

標 ¥590,900 → IPL特別価格

¥ 2,500×60回㋭30,000×10回
¥ 4,000×48回㋭30,000× 8回
¥ 6,500×36回㋭30,000× 6回

9カ月先からのお支払い例

¥ 2,000×60回㋭35,000×10回
¥ 3,600×48回㋭35,000× 8回

◆プロがお薦(すす)めする◆ アップグレード製品

アクセス No.B01970

FMT-412A(ビデオカードII、Sビデオ対応) ¥ 40,000
FMT-724(CRTケーブル)……………¥ 4,000
FJ-SIM32-8MS(8MB増設RAMボード) ¥ 40,000

標 ¥84,000 → IPL特別価格

¥ 1,300×60回㋭ なし

アクセス No.B01972

LHD-FM200E(外付200MBHDD/SCSI対応)…¥138,000

標 ¥138,000 → IPL特別価格

¥ 3,200×36回㋭ なし

アクセス No.B01985

Lotus1-2-3WIN3(表計算グラフデータベース) ¥ 98,000
WXII+(日本語FEP)………………¥ 9,800

標 ¥107,800 → IPL特別価格

¥ 2,200×36回㋭ なし

アクセス No.B01974

ミュージ郎Jr. NOTE(CM-32LNをダイレクトに)…¥ 93,000
MA-12C(防磁タイプスピーカー、出力10W ROLAND) ¥ 14,000

標 ¥107,000 → IPL特別価格

¥ 1,800×60回㋭ なし

アクセス NO.B01982

LP-2000(高速ページプリンタ明朝・ゴシック体装備) ¥198,000
プリンタケーブル……………¥ 5,000

標 ¥203,000 → IPL特別価格

¥ 4,500×36回㋭ なし

アクセス No.B01986

弥生 会計3(個人、法人向会計機能の強化) ¥ 80,000
LHD-B120H(外付120MBHDD・16ms)…¥118,000
はなうたくん(声やエレキギターでMIDI音源を演奏) ¥ 33,000

標 ¥231,000 → IPL特別価格

¥ 3,500×60回㋭ なし

アクセス NO.B01981

HYPER-FRAME(1670万色表示)…¥ 98,000
HYPER-VISION+…………¥ 98,000
HYPER彩子……………¥ 88,000

標 ¥284,000 → IPL特別価格

¥ 7,700×36回㋭ なし

アクセス NO.B01978

INTER-180GE(内蔵180MBHDD、SCSI仕様)…¥158,000
GT-6000(フルカラーイメージスキャナ)…¥178,000
RS-232Cケーブル……………¥ 7,500

標 ¥343,500 → IPL特別価格

¥ 5,300×60回㋭ なし

アクセス No.B01975

LBP-A304E(ハガキからA3、600dpi・レーザープリンター) ¥598,000
EP-B(LBP-A304E用トナーカートリッジ) ¥ 36,000

標 ¥634,000 → IPL特別価格

¥15,800×36回㋭ なし

アクセス NO.B01979

MS WordFOR WIN3(マイクロソフトワープロ) ¥ 58,000
PC-PR1000/4(ページプリンタ、アウトラインフォント) ¥188,000
SUPER MULTI CLIPPER……¥ 28,000
ミュージ郎500(要MSDOS、マウス)……¥145,000

標 ¥419,000 → IPL特別価格

¥10,000×36回㋭ なし

アクセス No.B01971

FMT-121(ハードディスク接続用インターフェース) ¥ 30,000
LHD-FM100E(外付100MBHDD/SCSI対応)…¥ 99,800
FJ-SIM32-2MS(2MB増設RAMボード) ¥ 10,000

標 ¥139,800 → IPL特別価格

¥ 2,100×60回㋭ なし

アクセス NO.B01983

FMStation(FM音源、スピーカ内蔵)…¥ 39,800
トラックボールTB-10…………¥ 14,000

標 ¥53,800 → IPL特別価格

¥ 3,500×12回㋭ なし

アクセス NO.B01976

STATION240LBS(外付240MBHDD日本テクサ) ¥158,000

標 ¥158,000 → IPL特別価格

¥ 2,500×60回㋭ なし

アクセス NO.B01977

光館(光ディスクユニット、大容量121MB)…¥198,000
MOメディア(3.5インチMOメディア)…¥ 7,900

標 ¥205,900 → IPL特別価格

¥ 3,800×48回㋭ なし

アクセス NO.B01984

GT-6000(フルカラーイメージスキャナ)…¥178,000
GT40SPIF(データ転送の双方向パラレルI/Fケーブル) ¥ 15,000

標 ¥193,000 → IPL特別価格

¥ 4,700×36回㋭ なし

アクセス NO.B01980

D.H.TOOL(MS-DOSやアプリケーションを数倍便利) ¥ 16,000
DISK XII(ハードディスク容量を2倍にする圧縮ツール) ¥ 12,800

標 ¥28,800 → IPL特別価格

¥ 1,100×24回㋭ なし

FRESH UP! これ以外の製品や、単品でも承ります。
ハードには5年間完全保証、初期不良交換、返品保証
ソフトには返品交換のサポートがあります。

中古情報

製品は全て検査・整備済みです。しかも本体には1年間の保証、モニタ・プリンタには6カ月間の保証がついています。メーカーからの新古品もあります。お支払いはIPLカードでも月々1,000円からのクレジットでもできます。

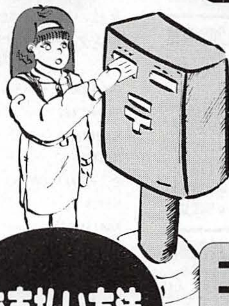
PC-KD551	中古	¥18,000
PC-KD862	中古	¥28,000
PC-KD861	新品	¥60,000
N5913L(G)		¥46,000
PC-KD863S(W)	新同	¥38,000
N5926-01	新同	¥118,000
NM-9400S	中古	¥28,000
PC-PR201H	中古	¥38,000
PC-PR201T	中古	¥38,000
PC-8801MC MODEL2	新品	¥60,000
PC-8801FE2	新品	¥30,000
PC-9801F2		¥20,000
PC-98LT model2	中古	¥40,000
PC-9801VX21	中古	¥98,000
PC-9801RX2	中古	¥120,000
PC-9801LX5	中古	¥300,000
PC-9801ES5	中古	¥198,000
PC-9801RX21	中古	¥138,000
PC-9801NS	中古	¥128,000
PC-98XL2-03	新品	¥38,000
PC-9801NC-01	新同	¥30,000
PC-9801DA-35	新品	¥90,000
FMPR-204B	中古	¥38,000
FMTOWNS-2H	中古	¥120,000
FM60-401	新品	¥28,000
HD-45T	新同	¥40,000
FMT-DP531	新同	¥40,000
FM70-EM4M3	新品	¥88,000
MB-27331	中古	¥28,000
FMSC-101	中古	¥8,000
CU-14HD	新品	¥42,000
CZ-612CBK	新品	¥140,000
CZ-611CGY	中古	¥80,000
CZ-652CGY	中古	¥90,000
CZ-602CGY	新品	¥120,000
CZ-6BC1	新同	¥18,000
CZ-6VT1	中古	¥18,000
CZ-620H	新同	¥30,000
CZ-603DRK		¥30,000
CZ-603DGY	新品	¥40,000
CZ-6PV1	中古	¥60,000
CZ-8PC2	中古	¥28,000
J-3100GT 002	中古	¥80,000
J-3100SL 011	中古	¥60,000
J-3100GS-021	中古	¥90,000
CMT-147L(W)	新品	¥38,000
GT-1000	中古	¥32,000
GT-400	新品	¥60,000
PC-286U-STD	中古	¥60,000
PC-286LE-STD	中古	¥68,000
PC-386NOTE A	新同	¥120,000
PIO-9X34P-4MG	新品	¥40,000
PIO-98NT-2MB	新同	¥15,000
EP-286BOOK-4M	新同	¥30,000
PCF-9600	新同	¥60,000
Little B4	中古	¥30,000
SR-40	中古	¥40,000
TRUST 40S	新同	¥40,000
DASH 40S	新同	¥48,000
TRUST NS20	新同	¥48,000
Carry Pack2C	新同	¥32,000
PR-40T CITY RITER	新同	¥58,000

私達ウェーブ・アイのスタッフは安心してお使いいただけるセットプランをご提案そして確かな商品をお届けします。

お申し込み方法

今すぐ通話料無料のフリーダイヤル　0120-00-9898
受付時間　AM10:00〜PM9:00　日曜祭日定休

おハガキ・FAXでのご注文は



ハガキ・FAXの送付先
〒242 神奈川県大和市中央5-6-29
㈱ウェーブ・アイ
FAX番号 0462-62-9995

注文書
1.お名前
2.住所　〒
3.電話番号
4.年齢(18歳以上の方)
5.職業
6.保護者名(未成年の方)
7.商品名
8.支払い方法(コレクト・銀行振込・クレジット)
○クレジットの場合
月々○円×○回
ボーナス○円×○回

お支払い方法

コレクトサービス…商品をお届けした際にお支払いいただきます。
コレクト手数料(別途有料)

銀行振込…振込後の商品お届けとなります。
お申し込み後のお振込でお願いいたします。

お得なクレジット…格安の超低金利で高価なセットもらくらく



- ●ボーナス一括払い
- ●7ヶ月先からの支払いスタートも可能
- ●カレッジクレジット
  20歳以上の学生、新社会人、フリーターの人も保証人無しでご利用できます。
- ●84回までのロングクレジット
- ●ステップアップクレジット
  1年目は3,000円、2年目は5,000円と月々のお支払いを設定できます。

お届けは

全国配達…★指定日配達・★時間帯指定配達・★指定お届け先配達
(有料)　(午前・午後・夜間)

安心の5年保証

メーカー保証+ウェーブ・アイ保証　ウェーブ・アイメンバーの方は5年保証
メンバー以外の方も2年保証

etc…

お見積りサービス
下取・買取もOK
各種セットアップ
(有料)



ウェーブ・アイメンバー大募集!!



- ●手間いらずの簡単申し込み
- ●最高50万円までクレジットOK
- ●キャッシング(全国所定CDにて)
- ●当社パソコンワープロスクール会員割引
- ●航空券・JR券の予約宅配もOK
- ●全国各地の施設やお店で割引優待

入会申し込みはおハガキ・FAXで
(商品購入時の入会も可能です)

NECマイコンプラザ・富士通FM

君はもう見たか!?

ウェーブ・アイ各店新型TOWNS一斉展示開始!!
ニューデザインで新登場
こんどのTOWNSはもっとスゴイ!!

ODPカードで更に高速化可能

一体型も高速化

- CPUに486SX搭載で従来比2倍
- CD-ROM高速化で従来比約3倍
- オプションでMO内蔵可能
- TOWNS、GEAR内でビデオ動画再生可能

新型発売記念大特価

FM-TOWNSⅡHR20 標準価格323,000円

FM-TOWNSⅡUG20 標準価格268,000円

旧型TOWNS特別価格にて下取中!!

下取り		差額(税込)
FM-TOWNS model2 ▶	新型TOWNS HR20	188,000円
FM-TOWNS 2F ▶		168,000円
FM-TOWNS 20F ▶		148,000円
FM-TOWNS CX20 ▶		118,000円
FM-TOWNSmodel2 FMT-DP531 ▶	新型TOWNS UG20	145,000円
FM-TOWNS 2F FMT-DP531 ▶		125,000円
FM-TOWNS 20F FMT-DP533 ▶		105,000円
FM-TOWNS-UX20 ▶		98,000円

FM-LAB特別情報局

新型TOWNSの資料をご自宅にお届けします。ご希望の方は葉書で住所・氏名・年令・電話番号・職業と現在お使いの機種名・下取りの希望などをご記入の上ご郵送下さい。折返しカタログ等を郵送いたします。

42 242-□□

神奈川県大和市
中央5-6-29
FM-LAB
ウェーブ・アイ
TOWNSカタログ
希望係

住所〒
氏名
年令
職業
TEL ( )
現在の使用中の機種
下取り希望 有・無

詳しくはウェーブ・アイ各店店頭にて!

持ってますか?

Jr.のためのメンバーズカード
M³カード会員募集中



M³ (MULTI MEDIA MEMBER)カード

■M³に入会するとBigな特典が盛沢山、しかも今なら入会無料

- Big1 ゲームソフト20%OFF(EYEカードと同じ)
- Big2 発売前のソフトの予約ができます。
- Big3 メンバーだけのお買得情報をご案内します。
- Big4 各種セミナーに優先予約ができます。
- Big5 各種イベントのご案内をします。

神奈川から全国へ安心の WAVE EYE グループ

《湘南台店》 駐車場あり



湘南台店
小田急江ノ島線湘南台駅下車
徒歩0分
藤沢市湘南台1-10-1
☎0466-43-1771
定休日/第2・3火曜日

《大和店》 駐車場あり



大和店
小田急江ノ島線、相鉄線大和駅
下車厚木基地方面徒歩5分
大和市中央5-6-29
☎0462-63-9898
定休日/火曜日

《藤沢店》



藤沢店
JR東海道線、小田急江ノ島線
藤沢駅下車徒歩3分
藤沢市南藤沢8-1
☎0466-28-1771
定休日/火曜日

LAB・シャープEXE SHOP

限定超お買得セット

プラン101 PC-286UX基本セット

PC-286UX-STD(CPU80286、3.5″FDD)	268,000円
CU-14FDB(ドットピッチ0.31㎜高解像度CRT)	74,800円
PC-PR150N(48ドット熱転写プリンタ)	69,800円
プリンタケーブル	6,800円
PS98-1002-32(MS-DOSVer3.3D)	9,800円
バスマウス	6,800円
縦型4段パソコンデスク	29,800円
ウェーブ・アイプラスワングッズ	プレゼント

定価合計465,800円 ➡ 現金特価 **198,000円**

8,500円×18回	ボーナス25,000円×3回
5,800円×24回	ボーナス23,000円×4回
6,700円×36回	ボーナス なし

プラン102 98US入門セット

PC-9801US(CPU386SX、16MHz、3.5インチFDD)	248,000円
CU-14FDB(ドットピッチ0.31㎜高解像度CRT)	74,800円
PC-PR150N(48ドット熱転写プリンタ)	69,800円
プリンタケーブル	6,800円
PS98-1002-32(MS-DOSVer3.3D)	9,800円
大戦略Ⅳ	9,800円
ウェーブ・アイプラスワングッズ	プレゼント

定価合計419,000円 ➡ 現金特価 **258,000円**

8,000円×24回	ボーナス27,500円×4回
5,000円×36回	ボーナス22,500円×6回
6,800円×48回	ボーナス なし

プラン103 98FX簡単入門セット

PC-9801FX2orFX/U2(CPU386SX-12MHz)	278,000円
CU-14FDB(ドットピッチ0.31㎜高解像度CRT)	74,800円
JT-48CL(48ドット、カラー熱転写プリンタ)	62,800円
プリンタケーブル	6,800円
PS98-1002-32(MS-DOSVer3.3D)	9,800円
ユーカラWAVE(ワープロソフト)	9,800円
バスマウス	6,800円
ウェーブ・アイプラスワングッズ	プレゼント

定価合計448,800円 ➡ 現金特価 **289,000円**

9,000円×24回	ボーナス30,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス28,500円×6回
7,700円×48回	ボーナス なし

プラン104 98FA簡単ビジネスセット

PC-9801FA2orFA/U2(CPU486SX,25MHz)	458,000円
CU-14FDB(ドットピッチ0.31㎜高解像度CRT)	74,800円
PC-PR101/TN103(48ドット、カラー熱転写プリンタ)	69,800円
プリンタケーブル	6,800円
一太郎dash(日本語ワープロソフト)	39,000円
アシストカルク(表計算、グラフ、データベース)	9,700円
PS98-1002-32(MS-DOSVer3.3D)	9,800円
バスマウス	6,800円
ウェーブ・アイプラスワングッズ	プレゼント

定価合計674,700円 ➡ 現金特価 **389,800円**

8,500円×36回	ボーナス28,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス26,000円×8回
8,700円×60回	ボーナス なし

プラン105 UX20ゲーマーズセット

FM-TOWNSⅡ-UX20(ディスプレイ一体型小型パソコン)	288,000円
FMT-KB101A(JISキーボード)	10,000円
ミス・ディテクティヴ#1石見銀山殺人事件	16,800円
太閤立志伝	9,800円
銀河英雄伝説ⅡDX+	12,800円
フリーウェアコレクション5(フリーウェアソフトが盛沢山)	3,000円
ウェーブ・アイプラスワングッズ	プレゼント

定価合計340,400円 ➡ 現金特価 **199,800円**

6,000円×24回	ボーナス22,000円×4回
3,000円×36回	ボーナス22,500円×6回
5,300円×48回	ボーナス なし

プラン106 X68XVI超お買得セット

CZ-634C-TN(X68XVI-Compact)	368,000円
CZ-606D-TN(ドットピッチ0.31ミリディスプレイ)	79,800円
ジョイパッド	1,980円
ポピュラスⅡ	12,800円
OVER-TAKE(F1アクションゲーム)	9,800円
ウェーブ・アイプラスワングッズ	プレゼント

定価合計472,380円 ➡ 現金特価 **279,800円**

9,000円×24回	ボーナス27,500円×4回
5,000円×36回	ボーナス26,500円×6回
7,400円×48回	ボーナス なし

プラン107 98NS/T超お買得セット

PC-9801NS/T(CPU386SX)	288,000円
PC-PR150N(48ドット熱転写プリンタ)	69,800円
プリンタケーブル	6,800円
PS98-1002-32(MS-DOSVer3.3D)	9,800円
バスマウス	6,800円
ウェーブ・アイプラスワングッズ	プレゼント

定価合計381,200円 ➡ 現金特価 **229,800円**

7,000円×24回	ボーナス25,000円×4回
4,000円×36回	ボーナス22,500円×6回
6,100円×48回	ボーナス なし

プラン108 TOWNSⅡ-CXお買得セット

FM-TOWNSⅡ-CX20	288,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ、チルト台付ディスプレイ)	69,800円
FMT-KB107(JISキーボード、テンキー付き)	30,000円
ウェーブ・アイプラスワングッズ	プレゼント

定価合計387,800円 ➡ **処分大特価**

お問合せください。

新登場!! FM-TOWNS

プラン109 TOWNSⅡ-UG20お買得セット

FM-TOWNSⅡ-UG20(ディスプレイ一体型)	268,000円
FMT-KB101A(JISキーボード)	10,000円
フリーウェアコレクション5(フリーウェアソフトが盛沢山)	3,000円
テレホンカード	プレゼント
ウェーブ・アイプラスワングッズ	プレゼント
ゲームソフト1本	プレゼント

定価合計281,000円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

9,500円×18回	ボーナス20,000円×3回
6,000円×24回	ボーナス22,000円×4回
6,700円×36回	ボーナス なし

プラン110 TOWNSⅡ-HG20ミュージックセット

FM-TOWNSⅡ-HG20(CPU386DX-20MHz)	303,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ、チルト台付ディスプレイ)	69,800円
FMT-KB107(JISキーボード、テンキー付き)	30,000円
TS-R30(ワイヤレスリモコン付スピーカー)	22,500円
FMT-403(SC-55MIDIカード)	78,000円
ユーフォニーⅡMTR(音楽作成ソフト)	49,800円
RP-HT96(高感度デジタルステレオヘッドホン)	9,800円
フリーウェアコレクション5(フリーウェアソフトが盛沢山)	3,000円
テレホンカード	プレゼント
ウェーブ・アイプラスワングッズ	プレゼント
ゲームソフト1本	プレゼント

定価合計565,900 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

9,800円×36回	ボーナス28,000円×6回
7,200円×48回	ボーナス25,000円×8回
9,600円×60回	ボーナス なし

プラン111 TOWNSⅡ-HR20プログラマーズセット

FM-TOWNSⅡ-HR20(CPU486SX-20MHz)	328,000円
FMT-DP5351(ドットピッチ0.38ミリ、トリニトロン採用)	89,800円
FMT-KB107(JISキーボード、テンキー付き)	30,000円
BJ-10VCustom(48ドットバブルジェットプリンタ)	69,800円
プリンタケーブル	3,800円
LHD-FM100E(100MBハードディスク)	99,800円
F・BASIC386インタープリタ	25,000円
フリーウェアコレクション5(フリーウェアソフトが盛沢山)	3,000円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
テレホンカード	プレゼント
ウェーブ・アイプラスワングッズ	プレゼント
ゲームソフト1本	プレゼント

定価合計649,600円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

10,000円×36回	ボーナス37,000円×6回
8,000円×48回	ボーナス28,000円×8回
9,400円×72回	ボーナス なし

プラン112 TOWNSⅡ-HR20本格ウインドウズセット

FM-TOWNSⅡ-HR200(CPU486SX20MHz、200MB-HDD)	468,000円
FMT-DP5361(ドットピッチ0.26ミリ、トリニトロン採用)	138,000円
FMT-KB107(JISキーボード、テンキー付き)	30,000円
FJ-SIM32-8MS	40,000円
WINDOWS-MME(マルチメディアウインドウズ)	34,800円
EXCEL(表計算、データベース、3Dグラフ)	98,000円
MS-WORD(日本語ワープロソフト)	58,000円
FMT-412A(ビデオカードⅡ)	40,000円
フリーウェアコレクション5(フリーウェアソフトが盛沢山)	3,000円
テレホンカード	プレゼント
ウェーブ・アイプラスワングッズ	プレゼント
ゲームソフト1本	プレゼント

定価合計918,800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

11,800円×48回	ボーナス40,000円×8回
9,900円×60回	ボーナス34,000円×10回
13,800円×72回	ボーナス なし

プラン113 TOWNSⅡ-UG20おもしろワープロセット

FM-TOWNSⅡ-UG20(ディスプレイ一体型)	268,000円
FMT-KB101A(JISキーボード)	10,000円
AP-300(48ドット熱転写プリンタ)	59,800円
プリンタケーブル	3,800円
クレヨナージュ(ハイパーワープロソフト)	42,000円
FMT-416(TVチューナーカード)	38,800円
フリーウェアコレクション5(フリーウェアソフトが盛沢山)	3,000円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
テレホンカード	プレゼント
ウェーブ・アイプラスワングッズ	プレゼント
ゲームソフト1本	プレゼント

定価合計425,800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

9,900円×24回	ボーナス31,000円×4回
6,500円×36回	ボーナス24,000円×6回
8,200円×48回	ボーナス なし

プラン114 TOWNSⅡ-HR20本格ワープロセット

FM-TOWNSⅡ-HR20(CPU486SX-20MHz)	328,000円
FMT-DP5351(ドットピッチ0.38ミリ、トリニトロン採用)	89,800円
FMT-KB107(JISキーボード、テンキー付き)	30,000円
FP-150FX(48ドット熱転写プリンタ)	59,800円
プリンタケーブル	3,800円
LHD-FM100E(100MBハードディスク)	99,800円
FM-OASYS[HD](日本語ワープロオアシス)	58,000円
フリーウェアコレクション5(フリーウェアソフトが盛沢山)	3,000円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
テレホンカード	プレゼント
ウェーブ・アイプラスワングッズ	プレゼント
ゲームソフト1本	プレゼント

定価合計672,600円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

8,500円×48回	ボーナス30,000円×8回
7,000円×60回	ボーナス26,000円×10回
10,000円×72回	ボーナス なし

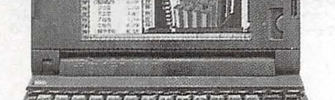
TOWNS周辺機器・ソフトコーナー

プリンタ	
富士通 FMPR-204B	特価 41,000円
富士通 FP-150FX	特価 46,800円
富士通 PR-B400	特価 73,800円
EPSON AP-1000PC	特価 73,800円
EPSON AP-700	特価 59,800円
Canon BJ-10V Select	特価 49,800円
Canon BJ-330J	特価 108,000円
RAMカード	
I/Oデータ FJ-SIM32-2MS	特価 8,000円
I/Oデータ FJ-SIM32-8MS	特価 32,000円
ハードディスク	
ロジテック LHD-FM100E	特価 69,800円
ロジテック LHD-FM200E	特価 104,800円
ビデオボード2	
富士通 FMT-412A	特価 29,800円
スピーカ	
富士通 FMT-SP101	特価 23,200円
アイワ TS-R30	特価 18,000円
MIDIカード FMT-403	特価 57,800円

初心者から達人まで幅広い人に

98新型ノートパソコン

プラン117 98NAお買い得基本セット



PC-9801NA(CPU486SX、20MHz)	318,000円
AP-700(A4、カラー熱転写プリンタ)	74,800円
プリンタケーブル	6,800円
PS98-1002-32(日本語MS-DOSVer3.3D)	9,800円
バスマウス	6,800円
テンキーパッド	13,800円
ウェーブ・アイプラスワングッズ	プレゼント

定価合計430,000円 ➡ ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス26,000円×6回
4,800円×48回	ボーナス25,000円×8回
7,500円×60回	ボーナス なし

プラン118 98NA/C本格ビジネスセット

PC-9801NA/C(CPU486SX、TFTカラー液晶)	498,000円
内蔵型80MBハードディスク	89,800円
AP-1000(A4横、縮小機能、カラー熱転写プリンタ)	97,800円
プリンタケーブル	6,800円
MS-WINDOWS Ver3.0A	25,000円
MS-EXCEL Ver4.0(表計算、3Dグラフ、データベース)	98,000円
MS-WORD(日本語ワープロソフト)	58,000円
PC-9801NA-03(8MB内蔵RAMカード)	64,000円
PS98-1002-32(日本語MS-DOSVer3.3D)	9,800円
バスマウス	6,800円
テンキーパッド	13,800円
ウェーブ・アイプラスワングッズ	プレゼント

定価合計967,800円 ➡ ウェーブ・アイ特価

12,300円×48回	ボーナス40,000円×8回
10,000円×60回	ボーナス36,000円×10回
14,100円×72回	ボーナス なし

プラン119 98NS/Tお買得ビジネスセット



PC-9801NS/T(CPU386SX)	288,000円
JT-48CL(48ドット、カラー熱転写プリンタ)	62,800円
プリンタケーブル	6,800円
MS-WORKS(ワープロ、表計算、グラフ等)	40,000円
PS98-1002-32(日本語MS-DOSVer3.3D)	9,800円
バスマウス	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワングッズ	プレゼント

定価合計414,600円 ➡ ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス27,800円×4回
5,000円×36回	ボーナス22,800円×6回
6,900円×48回	ボーナス なし

プラン120 98NS/L超お買得アクティブセット



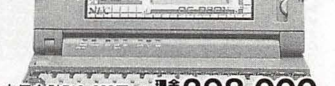
PC-9801NS/L(CPU386SX)	288,000円
HARMONY(ワープロ、表計算、グラフ、通信)	50,000円
MC-24PA5(2400bps、モデム)	26,800円
PS98-1002-32(日本語MS-DOSVer3.3D)	9,800円
バスマウス	6,800円
ウェーブ・アイプラスワングッズ	プレゼント

定価合計381,400円 ➡ ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス24,200円×4回
5,000円×36回	ボーナス24,400円×6回
7,100円×48回	ボーナス なし

ノートパソコン

プラン135 98NC処分特価セット



PC-9801NC(TFTカラー液晶ノートパソコン)	598,000円
PC-PR150N(48ドット熱転写プリンタ)	69,800円
プリンタケーブル	6,800円
アシストワード(日本語ワープロソフト)	9,700円
アシストレター(表計算ソフト)	9,700円
PS98-1002-32(日本語MS-DOSVer3.3D)	9,800円
バスマウス	6,800円
ウェーブ・アイプラスワングッズ	プレゼント

定価合計710,600円 ➡ 現金特価398,000円

7,000円×36回	ボーナス26,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス27,000円×8回
8,900円×60回	ボーナス なし

プラン136 98NC40お買い得ビジネスセット



PC-9801NC40(TFTカラー液晶、40MBハードディスク)	738,000円
JT-48CL(48ドット、カラー熱転写プリンタ)	62,800円
プリンタケーブル	6,800円
一太郎Ver4.3(日本語ワープロソフト)	58,000円
Lotus1-2-3R2.3J(表計算、データベース、グラフ作成)	98,000円
PS98-1002-32(日本語MS-DOSVer3.3D)	9,800円
バスマウス	6,800円
テンキーパッド	13,800円
ウェーブ・アイプラスワングッズ	プレゼント

定価合計980,200円 ➡ 現金特価598,000円

9,900円×48回	ボーナス35,500円×8回
8,000円×60回	ボーナス32,000円×10回
11,800円×72回	ボーナス なし

プラン137 386NAR2基本セット



PC-386NAR2(FDD2基、386SX25MHz)	288,000円
AP-700(48ドットカラー熱転写プリンタ)	79,800円
プリンタケーブル	6,800円
MS-WORKS(統合型ソフト)	40,000円
バスマウス	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワングッズ	プレゼント

定価合計421,800円 ➡ ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス27,400円×4回
6,000円×36回	ボーナス24,800円×6回
7,900円×48回	ボーナス なし

プラン138 386NAR2カラー液晶セット



PC-386NARC(TFTカラー液晶)	598,000円
PC-PR150N(48ドット熱転写プリンタ)	69,800円
プリンタケーブル	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワングッズ	プレゼント

定価合計675,000円 ➡ ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス31,200円×6回
9,000円×48回	ボーナス27,000円×8回
10,000円×72回	ボーナス なし

周辺機器コーナー

プリンタ

NEC PC-PR150N	特価36,800円
NEC PC-PR101/TN103	電話にて
STAR JT-48CL	特価45,800円
EPSON AP-900PC	特価49,800円
EPSON AP-300	特価36,800円
EPSON AP-1000PC	電話にて
EPSON LP-2000	電話にて
Canon BJ-330J	特価99,800円

ハードディスク

ELECOM EH-210EX(F)	電話にて
ICM FT-120-DB	電話にて
TEAC HD-201A	特価92,800円
テクノジャパン TR-125S	特価67,800円
テクノジャパン PD-125EX	特価69,800円
ロジテック LHD-B120II	電話にて
緑電子 DOODA-A120	電話にて
緑電子 CARGO CG-SS200N F2	電話にて

CPUアクセラレータ

メルコ HSP-DL	特価19,800円
メルコ HSS-DL7	特価84,900円
メルコ HSP-D2	特価104,000円
メルコ PK-Cx486D	特価21,800円
RAM EP-NTB-4MS	特価18,800円
RAM EP-NTB-8MS	特価37,800円
RAM FA34-4MS	特価21,900円
RAM FA34-8MS	特価38,400円
RAM FS34-4MS	特価21,900円
RAM NT34-6ML	特価25,900円
RAM PIO-98NT-4ML	特価19,900円
RAM PIO-98NT-8ML	特価39,200円
RAM EFA-4000S	特価21,900円
RAM EFA-8000S	特価39,000円
FDドライブ FDD-3.5S	特価21,000円
FDドライブ FDD-3.5W	特価35,800円
FDドライブ FDD-3.5SA	特価28,800円
FDドライブ FDD-3.5WA	特価39,000円

お申込みはフリーダイヤル **0120-00-9898**

お問い合わせお見積りは **0462-60-0999**



株式会社ウェーブ・アイ

神奈川県大和市中央5-6-29

受付時間 AM10:00〜PM9:00 定休日 日曜・祭日

札幌	011(771)4971
盛岡	0196(24)3172
仙台	022(267)5371
新潟	0252(75)5076
東京	03(3226)9286
静岡	0542(54)0696
名古屋	052(581)4325
大阪	06(362)5057
広島	082(293)0811
福岡	092(481)0502
FAX	0462(62)9995

振込み先 横浜銀行 湘南台支店 当座 0000467

人気です。もっとパソコンを楽しもう。

98デスクトップパソコン

プラン121 98FXミュージックセット

PC-9801FX2orFX/U2(CPU386SX-12MHz)	278,000円
CU-14FDB(ドットピッチ0.31㎜高解像度CRT)	74,800円
ミュージ郎300(MIDI演奏・楽譜編集システム)	88,000円
TS-R30(ワイヤレスリモコン付スピーカー)	22,500円
PS98-1002-32(MS-DOSVer3.3D)	9,800円
バスマウス	6,800円
ウェーブ・アイプラスワングッズ	プレゼント



定価合計479,900円 ➡ ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス27,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス24,000円×8回
7,600円×60回	ボーナス　なし

プラン122 98FS簡単ビジネスセット

PC-9801FS2orFS/U2(CPU386SX-20MHz)	348,000円
PC-KD1521(15インチ、ドットピッチ0.31㎜)	89,800円
JT-48CL(48ドット、カラー熱転写プリンタ)	62,800円
プリンタケーブル	6,800円
MS-WORKS(ワープロ、表計算など)	40,000円
PS98-1002-32(MS-DOSVer3.3D)	9,800円
バスマウス	6,800円
ウェーブ・アイプラスワングッズ	プレゼント



定価合計564,000円 ➡ ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス26,000円×6回
6,500円×48回	ボーナス24,000円×8回
8,800円×60回	ボーナス　なし

プラン123 98FAお買得WINDOWSセット

PC-9801FA2orFA/U2	458,000円
CU-14KD(ドットピッチ0.28㎜、高解像度CRT)	94,800円
TR-125S(125MB内蔵ハードディスク)	102,000円
FA34-8MS(内蔵8MB増設RAM)	49,000円
MS-WINDOWS Ver3.0A	25,000円
PS98-1003-52/32(日本語MS-DOSVer5.0A)	9,800円
バスマウス	6,800円
ウェーブ・アイプラスワングッズ	プレゼント



定価合計745,400円 ➡ ウェーブ・アイ特価

9,900円×36回	ボーナス34,000円×6回
8,000円×48回	ボーナス25,500円×8回
10,300円×60回	ボーナス　なし

プラン124 98FA本格WINDOWSセット

PC-9801FA2orFA/U2	458,000円
PC-KD1511(15インチ、ドットピッチ0.28㎜)	118,000円
EHB-210F(内蔵210MBハードディスク)	139,800円
FA34-8MS(内蔵8MB増設RAM)	49,000円
MS-WINDOWS Ver3.0A	25,000円
PS98-1003-52/32(日本語MS-DOSVer5.0A)	9,800円
MS-EXCELV4.0(表計算、3Dグラフ、データベース)	98,000円
MS-WORD(日本語ワープロソフト)	58,000円
バスマウス	6,800円
ウェーブ・アイプラスワングッズ	プレゼント

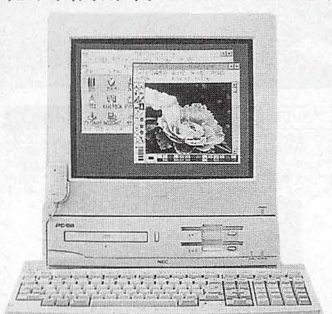


定価合計962,400円 ➡ ウェーブ・アイ特価

15,000円×36回	ボーナス42,000円×6回
10,900円×48回	ボーナス38,000円×8回
14,500円×60回	ボーナス　なし

プラン125 9821基本セット

PC-9821modelS2(15インチCRT、40MB-HDD、CD-ROM、マウス搭載)	438,000円
ウェーブ・アイプラスワングッズ	プレゼント



定価合計438,000円 ➡ ウェーブ・アイ特価

9,900円×24回	ボーナス39,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス38,000円×6回
7,500円×60回	ボーナス　なし

EPSON98互換機パソコン

プラン126 486GFお買得基本セット

PC-486GF2orGF5(CPU486SX、16MHz)	348,000円
CU-14KD(ドットピッチ0.28㎜、高解像度CRT)	94,800円
BJ-330J(136桁、48ドットバブルジェットプリンタ)	208,000円
プリンタケーブル	6,800円
バスマウス	6,800円
ウェーブ・アイプラスワングッズ	プレゼント



定価合計664,400円 ➡ ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス25,100円×6回
6,000円×48回	ボーナス21,400円×8回
8,000円×60回	ボーナス　なし

プラン127 486GRお買い得セット

PC-486GR2orGR5(CPU486SX、25MHz)	458,000円
CR-5500(15インチハイレゾ対応ディスプレイ)	168,000円
BJ-330J(136桁、48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	208,000円
プリンタケーブル	6,800円
PD-125EX(125MBハードディスク)	108,000円
PS98-1002-32(日本語MS-DOSVer3.3D)	9,800円
バスマウス	6,800円
ウェーブ・アイプラスワングッズ	プレゼント



定価合計965,400円 ➡ ウェーブ・アイ特価

10,000円×48回	ボーナス39,500円×8回
8,000円×60回	ボーナス35,500円×10回
12,300円×72回	ボーナス　なし

プラン128 486GR限定WINDOWSセット

PC-486GR3(486SX-25MHz,5"/3.5"FDD)	483,000円
CR-5500(ハイレゾ対応CRT)	168,000円
LP-2000(A4サイズ、300dpi)	198,000円
プリンタケーブル	6,800円
PCZRM5(4MB-RAMモジュール)	70,000円
PCHD102(SCSI対応100MB)	150,000円
PCSKB(専用拡張ビデオボード)	79,800円
PCKBZM(増設ビデオメモリ)	16,000円
PCMS2(PCマウス)	5,800円
PCM33(日本語MS-DOS Ver3.3)	9,800円
PCW33(日本語MS-WINDOWS Ver3.0A)	25,000円
MS-EXCELV4.0(表計算、データベース、3Dグラフ)	98,000円
AldusPagemaker(DTP)	148,000円
C.FONT(明朝、ゴシック、毛筆書体)	38,000円
ウェーブ・アイプラスワングッズ	プレゼント



定価合計1,496,200円 ➡ 現金特価918,000円

18,000円×48回	ボーナス44,100円×8回
13,000円×60回	ボーナス45,100円×10回
18,100円×72回	ボーナス　なし

新型Macintosh

プラン129 MacⅡvi基本セット

MacⅡvi 5MB/HD80/CD-ROM漢字モデル	488,000円
Apple Colorハイレゾ RGBモニタ(13インチ)	130,000円
Apple拡張キーボードⅡ(J)	30,000円

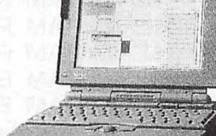


定価合計648,000円 ➡ ウェーブ・アイ特価

12,600円×36回	ボーナス30,000円×6回
9,000円×48回	ボーナス29,000円×8回
11,600円×60回	ボーナス　なし

プラン130 Mac PowerBook基本セット

Mac PowerBook160 4MB/HD120漢字モデル(7.1)	598,000円
AP-300MAC(360dpi、熱転写プリンタ)	69,800円



定価合計667,800円 ➡ ウェーブ・アイ特価

9,800円×48回	ボーナス32,000円×8回
8,000円×60回	ボーナス28,500円×10回
11,200円×72回	ボーナス　なし

新型IBM DOS/V

プラン131 PS/V2405-W01基本セット

PS/V2405-W01(CPU486SX、20MHz、SVGA)	198,000円
CM-1495H(SVGA対応CRT)	138,000円

定価合計336,000円 ➡ ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス24,000円×4回
4,200円×36回	ボーナス25,000円×6回
6,500円×48回	ボーナス　なし

プラン132 PS/V2405-YWB基本セット

PS/V2405-YWB(CPU486SX、33MHz、170MB-HDD、XGA)	588,000円
CM-17MBD(17"カラーマルチスキャンCRT)	298,000円

定価合計886,000円 ➡ ウェーブ・アイ特価

11,000円×48回	ボーナス35,000円×8回
9,000円×60回	ボーナス31,000円×10回
12,500円×72回	ボーナス　なし

お申込みはフリーダイヤル **0120-00-9898**

お問い合わせお見積りは **0462-60-0999**

WAVE EYE

株式会社ウェーブ・アイ

神奈川県大和市中央5-6-29

受付時間 AM10：00〜PM9：00　定休日 日曜・祭日

札幌	011(771)4971
盛岡	0196(24)3172
仙台	022(267)5371
新潟	0252(75)5076
東京	03(3226)9286
静岡	0542(54)0696
名古屋	052(581)4325
大阪	06 (362) 5057
広島	082(293)0811
福岡	092(481)0502
FAX	0462(62)9995

振込み先 横浜銀行 湘南台支店

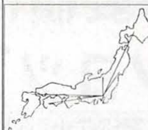
当座 0000467

仕事に遊びに場所を選ばない

展示・在庫処分品

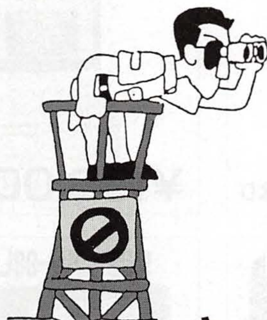
本体 FM-TOWNS-20F	特価148,000円	その他 NM-9032-05(トラクタフィーダ)	特価6,000円
本体 FS-A1ST	特価49,800円	ハードディスク AV-040NS-2	特価64,800円
本体 J3100SX001	特価99,800円	プリンタ AP-900PC	特価49,800円
本体 Mac Classic2/4MB-FD	特価135,000円	プリンタ BJ-10V-Custom	特価44,800円
本体 Mac LC/2MB-HD40	特価198,000円	プリンタ BJ-10V-Select	特価49,800円
本体 Mac LC2/4MB-FD	特価188,000円	プリンタ BJ-10VB	特価39,800円
本体 PC-286LP-STD	特価99,800円	プリンタ FS-PC1	特価43,800円
本体 PC-9801DS/U2	特価169,800円	プリンタ PC-PR150N	特価35,800円
本体 PC-9801DX2	特価158,000円	プリンタ PR-40T	特価87,800円
本体 PC-98HA(ドッキングステーション付)	特価89,800円	RAM RCS-2000	特価8,800円

パソコン通信ネット HostClub2



アクセスダイヤル
0466-43-5073
通信条件：300/1200/2400/9600bps, MNP5対応
GUEST ID：GUEST

HostClub 2はウェーブアイがお客様へのサポートの一環として始めた通信Tネットです。多数のPDS等を用意して皆様のアクセスをお待ちしております。会費等は一切無料となっておりますのでお気軽にお試しください。



ウェーブ・アイフリーオークションでいいもの見つけよう!

中古品売りたい方 買いたい方 ウェーブ・アイにどんどん登録しよう

他店で売買するよりこんなにお得!!

売る側

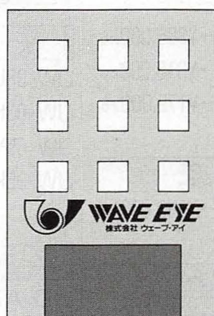
パソコン売りたいあなた希望価格でウェーブ・アイにパソコンを登録してください。



買手が見つかったらお持ちのパソコンを送っていただきます。

9.5万円 お支払いいたします

5%手数料を戴きます。



あなたのパソコンがウェーブ・アイに登録されます。

欲しい機種が見つかったらご連絡いたします。

買う側

お探しの機種を登録してください。



手数料として5%加算



さらにプラス10%で当社でリフレッシュ&1年保証が付きます。

ウェーブ・アイが仲介致しますので、金銭のトラブルはございません。もちろん購入する方はクレジットも可能！超低金利でご利用いただけます。

登録方法は お電話で ☎0462-60-0999

ハガキ・FAXで

242 神奈川県大和市中央5の6の29 ウェーブ・アイ フリーオークション行

売りたい方

(売り希望)
1. お名前
2. 住所
3. 電話
4. 年齢（18歳未満の方は受け付けません）
5. 商品名
6. 箱・付属品・説明書の有無
7. 製造番号
8. 希望価格

買いたい方

(購入希望)
1. お名前
2. 住所
3. 電話
4. 年齢（18歳未満の方は受け付けません）
5. 商品名
6. 希望価格

中古ソフトはお取り扱いいたしません



神奈川県大和市中央5-6-29

ホビーユースの最高機種です!

全国どこからでもOK!まれにみる超お買得で最注目のDAVです。

超激安パソコン販売専門ショップDAV㈱ディー・エー・ブイ)

日本一の安値に挑戦!努力します。
超特価ショップの帝王堂々登場!!

悩まずTEL通販ホットライン

受付時間:AM9:00〜PM7:00年中無休(土・日曜・大歓迎)

全国どこからでも通話無料 0120-10-1637

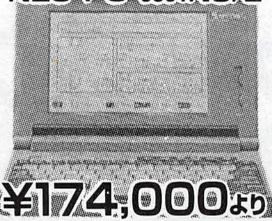
〒101 東京都千代田区外神田6-12-8(第2中鉄ビル1F)



●左のリストは、ほんの一例です。これ以外のモノでも大歓迎です。(価格は平成4年11月1日現在)

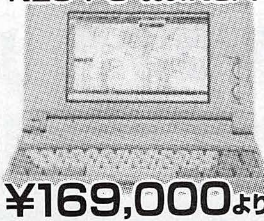
DAV 新品 特別ズバリ特価パソコンコーナー

NEC PC-9801NS/L



¥174,000より

NEC PC-9801NS/T



¥169,000より

NEC PC-9801FA2



¥245,000より

NEC PC-9801FS2



¥198,000より

NEC PC-9801FX2



¥162,000より

エプソン PC-486GR2 GR5



¥308,000より

シャープ WD-A750



¥128,800より

東芝 JW-98UPⅡ



¥158,000より

パソコン

NEC

PC-9801NA/C	→¥330,000より
PC-9801NA40/C	→¥380,000より
PC-9801NA120/C	→¥410,000より
PC-9801NA	→¥226,000より
PC-9801NA40	→¥285,000より
PC-9801NA120	→¥318,000より
PC-9801NS/L	→¥165,000より
PC-9801NS/T	→¥165,000より
PC-9801FA2、FA/U2	→¥240,000より
PC-9801FX2、FX/U2	→¥153,000より
PC-9801FS2、FS/U2	→¥192,000より
PC-9801NC	→¥280,000より
PC-9801US	→¥145,000より

エプソン

PC-486GF2	→¥215,000より
PC-486GF5	→¥215,000より
PC-486GF3	→¥235,000より
PC-486GR2	→¥285,000より
PC-486GR5	→¥305,000より
PC-486GR3	→¥318,000より
PC-386NOTE AR2	→¥175,000より

東芝

J-3100EZ	→¥148,000より

ディスプレー

PC-KD1511	→¥ 71,000より
PC-KD1521	→¥ 52,000より
PC-KD881	→¥ 60,000より
XC-1498CⅡ	→¥ 42,000より

ワープロ

NEC

PWP-7SV	→¥149,000より
PWP-7SR	→¥130,000より
PWP-5SH	→¥149,000より
PWP-5SV	→¥130,000より
PWP-5SJ	→¥117,000より
PWP-7SX	→¥100,000より

東芝

JW-98UPⅡ	→¥162,000より
JW-05H	→¥153,000より
JW-05V	→¥118,800より
JW-95KVⅡ	→¥110,000より

シャープ

WD-A761	→¥173,000より
WD-A751	→¥153,000より
WD-A760	→¥135,000より
WD-A750	→¥125,000より

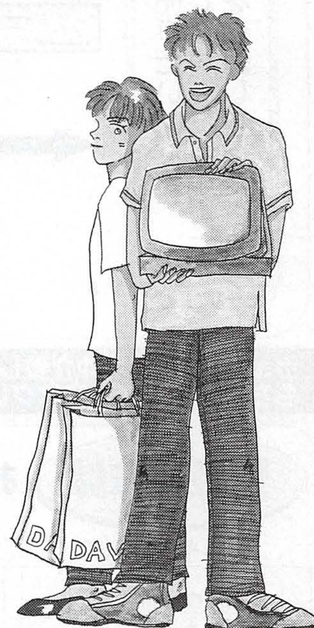
富士通

OA-30LX405	→¥142,000より
OA-30LX501	→¥129,000より
OA-30LX401	→¥100,000より

ナショナル

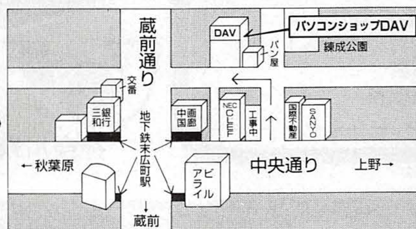
FW-U1P611	→¥128,000より
FW-U1J82	→¥103,000より

ご注意
*表示価格のより(例¥330,000より)とはより安い時とやや高い場合が有ります。



今スグどうしても欲しい人、自分の目で見てナットクしたい人は…

大歓迎 御来店



来店大歓迎!地下鉄銀座線末広町1分

〒101 東京都千代田区外神田6-12-8(第2中鉄ビル1F)

受付OK! カンタン電話で

DAV全国通販ネットワーク

受付時間:AM9:00〜PM7:00
年中無休(土・日曜・大歓迎)

通販ホットライン

全国どこからでも通話無料
0120-10-1637



〒101 東京都千代田区外神田6-12-8 (第2中鉄ビル1F)

今がチャンス！買ってトクするDAV 激安特価の帝王

業界No.1を目指します

全国どこからでも通話無料 0120-10-1637

迷ったらTEL通販ホットライン

受付時間：AM9:00〜PM7:00年中無休（土･日曜･大歓迎）

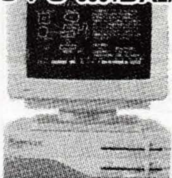
超激安パソコン販売専門ショップDAV(株)ディー・エー・ブイ

買ってトクするパソコンショップ。今スグ買うならDAV。とにかくおトクです。

●右のリストは、ほんの一例です。これ以外のモノでも大歓迎です。（価格は平成4年11月1日現在）

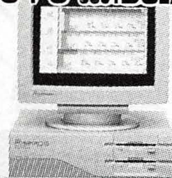
価格がうれしいDAV特選 中古 パソコンコーナー

NEC PC-9801DX2/U2



¥145,000より

NEC PC-9801DS2/U2



¥168,000より

NEC PC-9801NS/E



¥135,000より

富士通 TOWNSⅡ CX20セット



¥222,000より

NEC

PC-9801UV11	→¥ 75,000より
PC-9801RA21	→¥175,000より
PC-9801RX2	→¥115,000より
PC-9801DO+	→¥115,000より
PC-9801EX2	→¥112,000より
PC-9801VX21	→¥ 88,000より
PC-9801RX21	→¥120,000より
PC-9801DA2/U2	→¥198,000より
PC-9801T-F5	→¥335,000より
PC-9801NS-20	→¥128,000より
PC-9801NS	→¥112,000より
PC-9801NS/E40	→¥165,000より
PC-9801NS/T80	→¥225,000より
PC-9801NV	→¥ 85,000より
PC-9801NL	→¥105,000より
PC-9801HA	→¥ 46,000より
PC-9801VM21	→¥ 77,000より
PC-9801UV21	→¥ 56,000より
PC-9801N	→¥ 76,800より
PC-9801VM2	→¥ 68,000より
PC-9801LX2(640K)	→¥ 76,000より
PC-9801DO	→¥ 85,000より
PC-9801NC	→¥298,000より
PC-9801NC40	→¥320,000より
PC-9801FA2	→¥235,000より
PC-9801FA/U2	→¥235,000より

シャープ

X68000COMPACTセット	→¥188,000より
X68000スーパーセット	¥128,000より
X68000ACE-HDセット	→¥126,000より
X68000EX-HD	→¥ 98,000より
X68000セット	→¥ 88,000より
X68000EXセット	→¥145,000より

エプソン

PC-286US/STD	→¥ 70,000より
PC-286VF/STD	→¥ 83,000より
PC-286VE/STD	→¥ 70,000より
PC-286VS/STD	→¥ 97,000より
PC-286VG/STD	→¥ 98,000より
PC-286C/STD	→¥ 60,000より
PC-286BOOK/H20	→¥ 85,000より
PC-386M/STD	→¥138,000より
PC-386GE3	→¥170,000より
PC-386GS2	→¥180,000より
PC-386NOTE/W2	¥118,000より
PC-286LF/STD	→¥ 84,000より
PC-286V/STD	→¥ 70,000より
PC-386VR/STD	→¥135,000より
PC-386NOTE/A	→¥ 97,000より
PC-386P	→¥145,000より

富士通

TOWNSⅡCX20セット	→¥175,000より
TOWNSⅡUX20セット	→¥175,000より
TOWNS1セット	→¥133,000より
TOWNS2Fセット	→¥138,000より

プリンター

VP-550	→¥ 23,000より
CR-3415CL	→¥ 18,800より
PC-PR20V60A	→¥ 63,000より
VP-135EX	→¥ 18,000より
HG-3000	→¥ 49,000より
PC-PR150N	→¥ 26,000より
FP-1050	→¥ 49,800より
AP-2415	→¥ 12,000より
PC-PR201TH	→¥ 35,000より
VP-300	→¥ 22,000より
PC-PR150T	→¥ 26,000より
PC-PR150VH	→¥ 31,000より
PC-PR101TL2	→¥ 19,800より
BJ-10V	→¥ 28,800より
BJ-10VCUS	→¥ 35,800より
PC-PR150V	→¥ 22,000より
TX-24CL	→¥ 9,800より
PC-PR150N	→¥ 26,000より
CZ-8PC4	→¥ 18,000より
CZ-8PC5	→¥ 26,000より

ディスプレイ

PC-TV451	→¥ 43,000より
PC-KD881	→¥ 43,000より
PC-KD882	→¥ 38,000より
PC-KD854N	→¥ 30,000より
XC-1498C	→¥ 25,000より
XC-1498CⅡ	→¥ 30,000より
PC-KD863S	→¥ 28,000より
PC-KD854	→¥ 23,000より
CZ-606D	→¥ 30,000より
CU-14FD	→¥ 27,000より
CMT-B14H2	→¥ 26,000より
CZ-604D	→¥ 27,000より
CMT-147H	→¥ 19,000より

周辺機器多数在庫あり。

表示価格はすべて消費税別です！
予約注文受付けます！

カンタン便利なクレジットもOK！

ご予算に応じて自由にセット！

お振込先：住友銀行秋葉原支店 ㈱ディー・エー・ブイ (普)523524

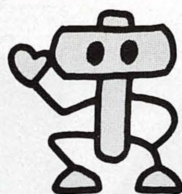
下取交換いつでもOK！

送料は別途ご負担となります

㈱D.A.V名古屋店
（第一アメ横ビル2F）
☎052-263-1617
（FAX052-263-6277）
AM10:00〜PM7:00（火曜定休）
中部三県（愛知・岐阜・三重）のみ申込み受付けいたします。

自分がつくる！パソコンがつくる！便利な勉強道具！

勉強大工さん



大工さんシリーズで自分の覚えたいことがらを教科書や参考書から登録すると、たちまち楽しいカラーのドリルができあがります。

← 図形大工さんの図形作成画面

◆ ご父母、先生方へ ◆

大工さんシリーズの最大の特徴は「生徒が自分のためのドリル教材を自作できる」ところにあります。お子さんのまわりには、教科書や参考書が山と積まれているはずです。これらの教材をより身につけるためパソコンを活用しましょう。パソコンを先生に祭り上げ、オールマイティのように言う人もありますが、これは疑問です。パソコンは人間の先生のように、学習のすべてのプロセスをこなせるものではありません。パソコンの得意な機能を取り出し、これを活用することが大切と考えます。「パソコンは生徒がこき使える道具であり、又有能な愛すべき召使である」とすることが大工さんシリーズの願いです。

計算大工さん

小１から小６までに習う整数・小数・分数の四則計算を練習できる。問題はパソコンに自動生成させることもでき、問題データは１ケター５ケタの指定、くり上り下りの指定、余りの有無の指定ができるなど、豊富なコースでトレーニングができる。

学習コース：①～④整数の計算⑤～⑧小数の計算⑨～⑫分数の計算

英語大工さん

だれでもカードを使って、単語や熟語をまた、基本英文を暗記していることと思います。あの要領です。友達もビックリのスピード入力、スピード暗記が可能。いつの間にか英語が得意科目に。基本英文では穴うめ方式の文法問題もつくれます。

学習コース：①単語・熟語②動詞の活用③単数・複数④比較変化⑤基本英文

図形大工さん

算数図形を楽しくスピーディーにえがくことができる。小１から小６までに習う図形学習の要点が入っており、学年別や図形別などに呼び出して要点学習をすることもできる。小学生だけでなく中学生も十分に利用できるソフトである。

構成：①図形をつくる②問題をつくる③問題をとく④要点をみる⑤データディスク作成

地理大工さん

歴史大工さん

漢字大工さん 読み方編 小学生版

まだ読めない漢字や読み誤りやすい漢字を効率よく勉強できる。１年～６年の学年別コースと、教育漢字外の漢字も登録できる自由コースがある。学年別コースには基本データが入っている。ワープロの漢字には学年表示をつけた親切な設計になっている。

学習コース：①漢字の読み②読み誤りやすい漢字③文の中の読み

国語大工さん

数学大工さん 図形 グラフ編

漢字大工さん 書き方編 小学生版

部首エディターをつかって、へん・つくりなどの部首を自分で登録できる。その部首を組み合わせて好きな漢字がつくれ、その文字を問題として登録することができる。ほかに１年～６年の学年別コース、書きあやまりやすい漢字のコースがある。

学習コース：①漢字を書く②漢字をえらぶ③書きあやまりやすい漢字

ゲーム大工さん

あのゲームのようにおもしろく楽しく勉強できたら…と考えたことはありませんか。そんな夢から生れたのがこのゲーム大工さんです。創る楽しさ、完成の喜びを体験されることでしょう。

機能：学習ゲーム制作（AVGタイプ／例題付）構成：①パターンエディタ②マップエディタ③文章登録(問題文、情報文、タイトル、作者名)④ゲームディスク作成

マザーダック タイピング

ゲーム感覚でキー入力の練習ができ、楽しんでいるうちにタイプ上手になれる。アルファベットとカナそれぞれ36通りのコースがある。10名の氏名登録ができ、成績一覧を見れる。問題データを自作したりデータフロッピーのコピーもできる。

学習コース：①アルファベット36コース
②カナ36コース

カタログ　ハガキ、FAX、電話でご請求ください。
（本誌名·お持ちの機種·電話·職業をご記入ください）

購入申込　ハガキ、FAX、電話で。または全国有名店にご注文ください。常備店＝秋葉原：CVA，ヤマギワ，Bit-INN東京，ラオックスザコンピュータ館，池袋：ニック，渋谷：J＆P，町田：J＆P，大阪日本橋：J＆Pテクノランド

♠PC98デモ（切手300円をお送り下さい、学校不要）

♦お試しいただけます→秋葉原・大阪 NEC C＆C

♣学校版について……学校版は、校内利用であれば、コピーが自由にできます。お求めの際は、予め学校名をお申し出下さい。

対象	小学生				中学生・高校生							小中高一般	
教科 / 機種	計算大工さん	図形大工さん	漢字大工さん 読み方編 小学生版	漢字大工さん 書き方編 小学生版	英語大工さん	地理大工さん	歴史大工さん	国語大工さん	数学大工さん 図形グラフ編	漢字大工さん 読み方編 中学生版	漢字大工さん 書き方編 中学生版	ゲーム大工さん	マザーダックタイピング
PC98(ノート可) PC286,386	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
PC88SR以降	○		○	○	○	○	○	○	○			○	○
定価(税別)	各8,000円（コピーフリーの学校版 各50,000円）												

人とコンピュータを考える　ヒューマンソフト

〒170 東京都豊島区東池袋2-62-8-902
TEL.03-3981-7822
FAX.03-5992-0731

CONTENTS

マイコン BASIC Magazine
わかる!動かせる!パソコンの楽しさを伝える雑誌

1月号



目次

BM特選プログラム・コーナー

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

広告さくいん

©マイコンBASICマガジン1月号
第12巻 第1号 1992年12月25日印刷 1993年1月1日発行 特別定価480円(本体466円)
電波新聞社 1993 Printed in Japan 編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15 郵便番号141 電話 東京(03)3445-6111(大代表)
振替(東京)5-51961
印刷：奥村印刷 製本：株式会社 堅省堂

PICK UP

今月の新製品ピックアップ

IT'S NEW!

Pick Up From Review Of Monthly

PACKARD BELL／千葉電子 PB-MULTIMEDIA KIT

価格368,000円

P.59～60



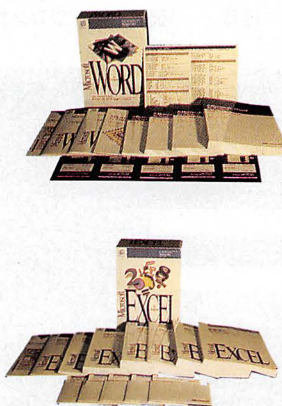
各メーカーより，超低価格のマシンがつぎつぎと発表され，これから普及に拍車のかかることが予想される，DOS／Vパソコン。

千葉電子から発売されたマルチメディア・DOS／Vパソコン『PB-MULTIMEDIA KIT』は，モニタ，ハードディスクはもちろん，CD-ROMドライブ，サウンドブラスタ，ステレオ・アンプ，スピーカなどがセットになっている。MPC規格に準拠したマシンとして，買ったその日からマルチメディア環境がそろってしまうのだ。現在，発売記念特価として，298,000円で購入することができる，お買い得マシンだ。

三井物産デジタル PCiN 486S／25

価格138,000円

P.55～58





三井物産デジタルより発売された，『PCiN 486S／25』は，CPUに486SX(25MHz)，メモリは標準4Mバイトを搭載した，ハイ・コストパフォーマンスDOS／Vパソコン。今月は，このマシンで初心者がWindowsをインストールし，WORD, EXCELを起動するまでをレポートする。

Apple
Macintosh新製品

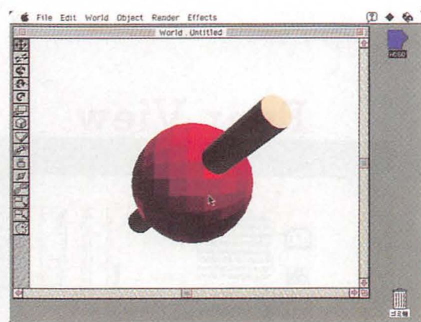
P.44〜50











発売が開始され，人気を呼んでいるMacintoshの新製品。デスクトップ型のIIvi，IIvxは，CD-ROMドライブ搭載モデルが用意されている。このCD-ROMは，読みだし速度が2倍の倍速ドライブを採用。また，コダックのフォトCDフォーマットにも対応している，これからの標準CD-ROMドライブとなることが予想される。ノート型は，PowerBookシリーズの他，ドッキング・マシンのDuo Systemが注目される。



COME ON MUSIC
レコンポーザ／98

価格58,000円

P.66〜67





最近注目されている，DTM（デスク・トップ・ミュージック）。細かいニュアンスが表現できるシーケンス・ソフトとして，好評を得ている『RCM-PC98 Ver.2.3』が，バージョン・アップ。名称も変更され，『レコンポーザ／98』（Ver.2.5）となった。

志学社
BOSS-SCHOOL

価格4,600円〜

P.68〜70

コンピュータを使った教育，“CAI”が広まる中，PC-9801やTOWNS用教育ソフトとして発売されたのが，この『BOSS-SCHOOL』。ゲームと問題をミックスして，楽しく学べるように作られている。出題される問題は，20年以上の教育実績のある教師が作成している。基礎から応用，発展までの，広範囲をサポート。



EPSON
AP-700

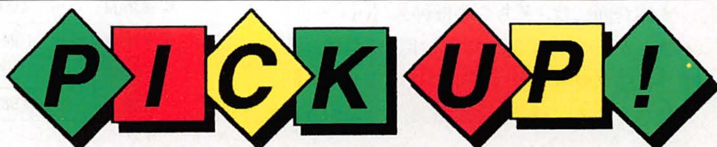
価格79,800円

P.64〜65

「10万円を切るプリンタなら，インクジェットがおすすめ」，という定説をくつがえす熱転写プリンタが，エプソンより発売。印字速度，コストなど，これまでの熱転写タイプのものより格段にパワーアップしている。カラーにも対応していることにも注目。







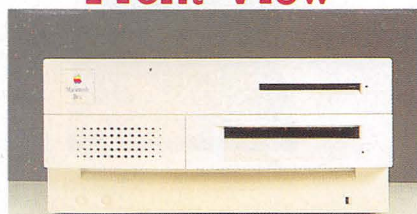


Apple Macintosh IIvx

Classic(クラッシック)の発売から，国内でも大成功をおさめている Macintosh(マッキントッシュ，以後Macと略)シリーズ。手が届くようになった夢のコンピュータが，11月に新ラインナップをつけ加えました。

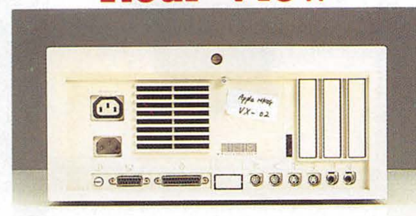
IIvx 4MB/FD	価格568,000円
IIvx 4MB/HD230	価格718,000円
IIvx 5MB/HD80/CD-ROM	価格718,000円

Front View



◀CD-ROM内蔵タイプのIIvx。フロント・パネルの向かって右上にあるのがフロッピーディスク・ドライブ。その下にあるのがCD-ROMドライブだ

Rear View



▶各コネクタにはマークが描いてあるので，接続は非常に簡単。Nuバスが三つ用意されているので，拡張性はかなりある

●拡張性を強化したデスクトップ●

もっとも身近な存在である，デスクトップ型のパソコン。はじめて買うなら，ノートよりデスクトップ型を選ぶほうが，無難な選択です。

このデスクトップ型Macに，新たに2機種が加わりました。名称は，『Macintosh IIvx(ツー・ブイエックス)』と『Macintosh IIvi(ツー・ブイアイ)』です。

IIvxは，頭脳部にあたるCPUに，32MHzの68030を搭載。IIシリーズとしては，最高性能のものになります(fxは在庫が残り少ないそうです)。

それに続くIIviは，16MHzの68030をCPUとして搭載。こちらは「安価な普及機」という位置づけになります。

本体のデザインは，ほとんど同時にリリースされたFM TOWNS IIの新シリーズと非常によく似ており，色ちがいの同機種かと思ってしまうほどです。このデザインは，アメリカですでに発売されていた『Perfomer.(パフォーマ)』と同じもののようです。

本体背面には，どちらの機種も『Nu(ヌウ)バス』が三つ用意されています。これは，98で「拡張スロット」と呼ばれているものと同じ働きをする，機能を拡張するときに使う接続端子です。

これまでの機種のうち，高スペックといわれていたIIciの場合でも，このNuバスは一つしかありませんでした。ここからも，IIvx，IIviの拡張性の高さがわかると思います。

両者ともに特徴的なのは，PC-9801FAでもおなじみの，「前面拡張スロット」があることで，ハードディスクやCD-ROMドライブを簡単に搭載することが可能です。

●CD-ROMドライブを内蔵●

注目されるのが，このスロットに，あらかじめCD-ROMドライブを内蔵したモデルが発売されたことでしょう。

このCD-ROMドライブは，「倍速ドライブ」と呼ばれている『Apple CD300i』が採用され

漢字

98のOS(基本ソフト)に『MS-DOS』があるように，MacintoshにもOSが存在します。

1984年に，Macとともに登場したこのMacintosh OSは，使いやすさ，つまりユーザー・インターフェースが優れていて，「Macは感覚的に使うことができる」という定説を生みだす要因となりました。「ファイルがアイコン(絵柄)で表現され，ユーザーはマウスを使って，アイコンをクリックすると実行できる」。この環境は，Mac以外のマシンでは，最近ようやくWindowsで実現されたのです。いかにMacが進んでいたかが，わかると思います。



さて，このMacintosh OS，少し前ま

《第1表》デスクトップMacintosh

シリーズ名	エントリー・シリーズ		スタンダード		
名称	Classic II	LC II	IIsi	IIvi	IIci
CPU	68030	68030	68030	68030	68030
クロック	15.667MHz	16MHz	20MHz	16MHz	25MHz
コプロセッサ	なし	なし	オプション	なし	68882搭載
標準RAM	4Mバイト	4Mバイト	5Mバイト	4Mバイト	5Mバイト
最大RAM	10Mバイト	10Mバイト	17Mバイト	68Mバイト	32Mバイト
CD-ROM	なし	なし	なし	内蔵可	なし
価格	198,000円	228,000円	498,000円	378,000円	698,000円

Apple

Macintosh IIvi

デスクトップ型として発売されたのが，このIIvxとIIvi。CD-ROMドライブ内蔵モデルも用意され，マルチメディア・パソコンの最先端を感じることができるマシンとなっています。



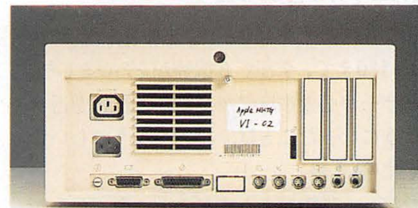
Iiv4MB/FD	価格378,000円
Iiv4MB/HD160	価格478,000円
Iiv5MB/HD80/CD-ROM	価格488,000円

Front View



◀CD-ROMを内蔵していない，ノーマル状態のIIvi。当然ながら，あとからCD-ROMを内蔵することもできる。サード・パーティ製のCD-ROMも発売されている

Rear View



▶各コネクタ配置やNuバスの数など，vx同様のリア・パネルとなっている。SCSIバスは，この標準I/Oポートの他にCD-ROM内蔵のためのものが本体内部に用意されている

Talk7

ではバージョンが『システム6』だったのですが最新のバージョンである『システム7』の日本語版が，10月13日に発売されました。この名称が『漢字Talk7』と呼ばれるものです。今回の新製品には，すべてこのOSが付属してきます。その特徴として，『True Type（トゥルー・タイプ）フォント』を搭載し，なめらかな文字を表示・印字することで，高度なWYSIWYGを得ることが可能となりました。また，マンガのふきだしのように機能を解説してくれます『バルーン・ヘルプ』や，日本語変換モジュール『ことえり』など，初心者にもすすめられる，一層使いやすい環境となっているようです。

ています。この倍速ドライブによって，CD-ROMをこれまでの倍の速度で回転させ，高速な読み込みを実現しています。

「データの読み込みが遅い」といわれてたCD-ROMの欠点は，どうやらこのドライブの登場で克服されたようです。

CD-ROMを使えば，フロッピーで販売することが不可能なほど大規模なデータを持ったソフトウエアも，制作可能となります。

このCD-ROMの特長を生かして，驚くほどリアルなコンピュータ・グラフィックスが満載されたソフトウエアも，リリースされはじめてきています。

現在，CD-ROMで販売されているソフトウエアは，ほとんど海外で作られたものです。しかし，国内でもMac用のCD-ROMがではじめており，これから大きな盛り上がりが期待されます。

●どのMacを買うか？●

今回発売された，IIvx，IIviともに，パーソナルな活用を意識したモデルとなっています。

分類すると，IIvxは，やや高価ではあるものの，性能的に高いものを持っているモデル。IIviは，低価格化をめざした普及機といえます。

それでは，はじめてMacを買うときには，どの機種を買えばよいのでしょうか？　やはり，ノート型の『Power Book』シリーズは，あまりおすすめできません。

「まずMacに触ってみたい」という人ならば，今回標準価格が下げられたClassic（ClassicII 4MB/FD 価格198,000円）でもいいでしょう。

しかし，「カラーでコンピュータ・グラフィックスに挑戦したい！」などのように，高い処理能力が必要になる場合は，IIvxを選択すべきです。「とりあえず，ゲームやワープロをカラーで，あとで拡張もしたいな」と考えているならば，IIvxを選択するのがいいのではないでしょうか。

問い合わせ先：アップルコンピュータ㈱
〒151東京都渋谷区千駄ヶ谷1-14-1
☎03-3592-0505

主な仕様（価格はフロッピー・モデル）

・シリーズ		ハイ・パフォーマンス・シリーズ		
IIvx	IIfx	Quadra 700	Quadra 900	Quadra 950
68030	68030	68040	68040	68040
32MHz	40MHz	25MHz	25MHz	33MHz
68882搭載	68882搭載	68882搭載	68882搭載	68882搭載
4Mバイト	4Mバイト	4Mバイト	4Mバイト	8Mバイト
68Mバイト	128Mバイト	20Mバイト	64Mバイト	64Mバイト
内蔵可	なし	なし	なし	なし
568,000円	848,000円	898,000円	1,438,000円	1,348,000円



Apple Power Book 180

1年前までは，Macintoshシリーズには“ノート型”と呼べるものはありませんでした。しかし,ここにきて新機種がつぎつぎと発売され，あっという間に7種類ものラインナップがそろっています。

180 4MB/HD40	価格748,000円
180 4MB/HD120	価格818,000円

Macのノート型といえる,『Power Book(パワーブック)』シリーズ。

新たに，モデル160と180を加え，モデル100～180まで，全部で5機種がそろいました。ユーザーが必要に応じて，細かく機種を選べるようになったことは，たいへんうれしいことです(第2表)。

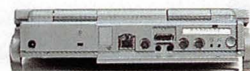
ただし，種類がありすぎると，選ぶことが難しくなるのは当然です。ここでは，各機種がどのような特徴を持っているかを，説明していくことにしましょう。

モデル100は，A4サイズ2.3kgと，コンパクト&軽量なのですが，CPUパワーが貧弱です。2台目の入力装置として使うぶんには，いいかもしれません。



◀Power Bookおなじみのトラック・ボールが付いてくるので，MacならではのGUI環境もデスクトップ型と同様に使用できる

モデル140～180は，せいぜいスピードが違う程度の差で，デザイン，大きさともにほとんど同じと考えてもいいでしょう。



▶Power Book 180背面。最大の特徴は，カラーモニターへの256色出力ができることだろう。

Key Bord



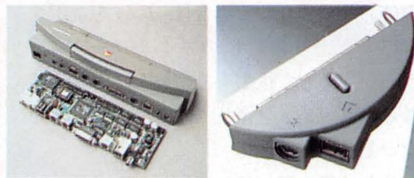
◀薄型を追求するためか，キーボードのストロークは浅め。また，トラック・ボールも小さなものが，沈んだ形で配置されている

今回の新機種の中で，ひときわ異彩を放っているのが，『Macintosh Duo System（マッキントッシュ・デュオ・システム)』です。

このシステムは，超小型軽量のノート型パソコン『Power Book Duo』を中心に，『Duo Dock』『Duo Mini Dock』などの周辺機器で構成されています。

Power Book Duoは，CPUに33MHzの68030を積んだモデル230と，25MHzのモデル210が用意されています。

これは，驚くほど小型で軽く(重さ約1.9kg，厚さは3.6cm)，Power Bookシリーズ最軽量のPower Book 100よりも，さらに小型です。



▲左がMini Dock。Duo背面に接続して使う。ADB, SCSI，シリアルのポート，FDD I/Fを一つずつ装備している。右がFloppy Adapter

Rear View



▶152ピンのPDSコネクタが中央にある。その他，RS-422と内蔵モデム・スロットが装備されている

しかし，モデル230には，IIvxと同じCPUが搭載されており，デスクトップとまったく同等のパワーが秘められているのです。

ただ，本体には，フロッピーディスク・ドライブする装備されていません。そのかわり，

Apple Macintosh



Duo210 4MB/HD80	価格458,000円
Duo230 4MB/HD80	価格528,000円
Duo230 4MB/HD120	価格598,000円

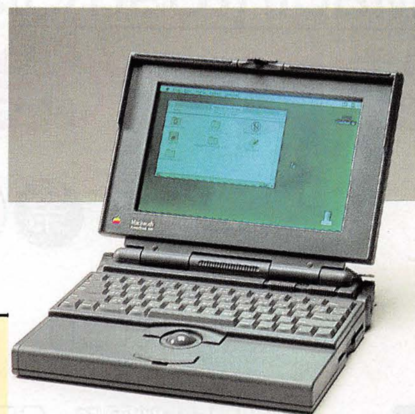
《第2表》ノート型Macintosh

シリーズ名	パワーブック・シリーズ			
名称	Power Book 100	Power Book 140	Power Book 160	Power Book 170
CPU	68000	68030	68030	68030
クロック	16MHz	16MHz	25MHz	25MHz
コプロセッサ	なし	なし	なし	68882搭載
標準RAM	2Mバイト	4Mバイト	4Mバイト	4Mバイト
最大RAM	8Mバイト	8Mバイト	14Mバイト	8Mバイト
FDD(HDD)	外部FDD (40)	あり (80)	あり (40)	あり (80)
モニタ接続	なし	なし	あり	なし
重量	2.3kg (FDD除)	3.1kg	3.1kg	3.1kg
価格	価格298,000円	価格598,000円	価格478,000円	価格808,000円

Apple

Power Book 160

第１弾のPower Bookは，「初心者にはムリ，２台目として買うなら…」といわれていました。それが，どのような改良がなされているのでしょうか。さっそく，レポートしてみたいと思います。



160 4MB/HD40	価格478,000円
160 4MB/HD80	価格528,000円

しかし，今回発売されたモデル160，180には，大きな特徴があります。それは，ビデオ出力ポートを持っているため，付属のケーブルを接続するだけで，モニタ（Apple社製16インチまで，またはVGAモニタ）でカラー画面を見ることができるのです。



◀Power Book 160背面。コネクタの形状・種類は，180とまったく同じ構成となっている

モデル180は，CPUに68030（25MHz）を搭載していますから，デスクトップのIIvx並の性能を持っています。



▶160，180ともに，キーボードはMacintosh標準配列となっている。手前のパームレストや２段階傾斜など，使い勝手は良好

ここまでくると，拡張性以外の面で，ノート型とデスクトップ型の差は，ほとんどありません。

「まったくはじめて」というのでなければ，160，180の購入をすすめても，よいのではないでしょうか。

「気軽に持ち運んで使えなければ，パソコンとはいえない！」という人は，迷わずPower Bookを選ぶべきです。

Duo System

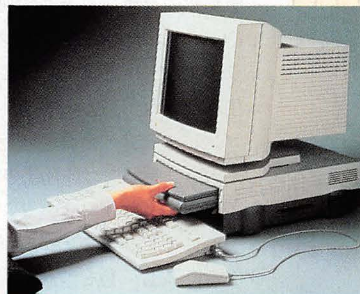


Duo Dock	価格220,000円

120Mバイト（80Mバイトのモデルもある）のハードディスクが内蔵されており，最低限必要なものはそろっている形になっています。

このDuoシステムの最大の特徴は，『Duo Dock（デュオドック）』との連携でしょう。Duo dockを使うことによって，Power Book Duoだけでは不足な拡張性を，十分に補うことができます。

Power Book DuoをDuo Dockにセット（ビデオを入れるように）すれば，それだけでデスクトップの機種と，まったく同じように扱えるようになるのです。また，『Duo Mini Dock』（価格120,000円）を使えば，携帯性を損なわずに，だいたいの拡張が可能となります。『Duo Floppy Adapter』（価格24,000円）を使うことで，外部フロッピーディスク・ドライブも接続できます。



▶Power Book DuoをDuo Dockに挿入すると，自動的にローディングがはじまる。ビデオデッキにテープをセットする感覚。これで，高性能なデスクトップ・マシンとなる

「スマートに持ち運んでリッチに使いたい」

そんなあなたのためのMacが，このMacintosh Duo Systemなのです。

主な仕様（低価格モデル）

	Macintosh デュオ・システム		
Power Book 180	Duo Dock	Power Book Duo 210	Power Book Duo 230
68030	なし	68030	68030
33MHz	なし	25MHz	33MHz
68882搭載	オプション	なし	なし
4Mバイト	なし	4Mバイト	4Mバイト
14Mバイト	なし	24Mバイト	24Mバイト
あり（80）	あり（なし）	なし（80）	なし（80）
あり	あり	なし	なし
3.1kg	5.95kg	1.9kg	1.9kg
価格748,000円	価格220,000円	価格458,000円	価格528,000円



▲Power Book160・180とPower Book Duoを，本誌と比較してみた。Duoのコンパクトさが，おわかりいただけるだろうか

短★期★連★載

Macintoshで3次元CGに挑戦！

家庭でできる3D-CG

第2回



Written by 藤原裕二

テレビや映画で，CG（コンピュータ・グラフィックス）がたくさん使われています。これらはどれも高性能コンピュータを駆使したものですが，身近なパソコンでこれにどこまで迫れるか？ Macintoshと「Swivel3D Proffessional」で試みました。

コンピュータ・グラフィックスのお話

先月号では，パーツ設計の方法をお話しましたが，いかがでしょうか。

テレビのコマーシャルや映画で活躍しているCG（コンピュータ・グラフィックス）のキャラクタ達も，基本的にはこういった作業から生みだされているのです。

コンピュータ・グラフィックスのソフトには，大きく分けて2種類あります。一つはものの形を作りだす「モデリング・ソフト」。もう一つはモデリング・ソフトで作ったキャラクタを配置し，色をつけ，光を当てて非常に精密なグラフィックを作りだす「レンダリング・ソフト」です。

もちろん，この両方の機能を持っているCGソフトもありますが，実際には，モデリング・ソフトの画面に現れるキャラクタは，あまり細かいところまで描画してくれません。ほとんどのソフトでは，処理を高速化するためにワイヤ・フレーム表示（物の輪郭だけを表示する）しかできないようになっています。

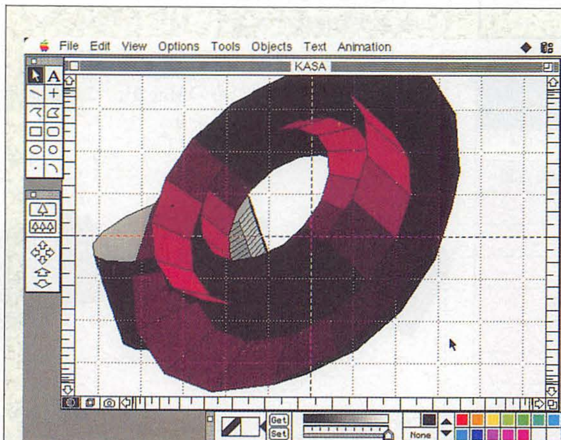
こういった表示方法では，パーツの輪郭の頂点だけを計算し，その間を直線で結ぶだけで表示することができるからです。これなら，マウスの動きに合わせてロボットをスルスルと回転させることも不可能ではありません。

大ざっぱな表示になったかわり，モデリング・ソフトでは，キャラクタがすばやく回転し，動き，ポーズを作ってくれます。形をデザインする過程では着色する必要があまりありませんから，能率を上げるためにいろいろな方向から，即座にキャラクタを見て，デザインすることができるようになっています(**第1図**)。

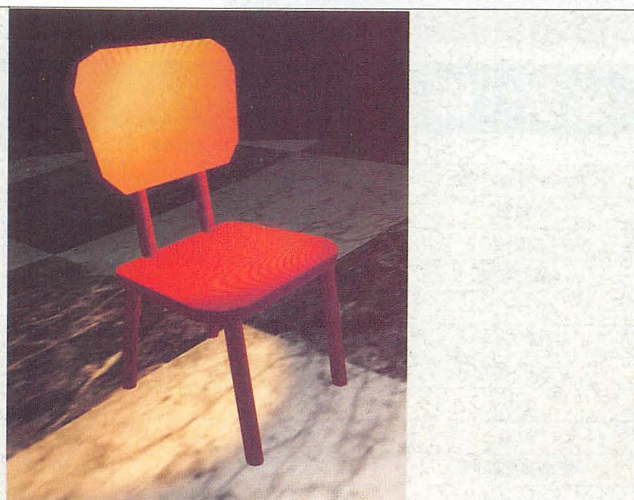
反面，レンダリング・ソフトは1枚の絵を描画するのに，数分から数時間を要します。そのかわり，レイ・トレーシング（光の反射や屈折をドット単位で計算する）などの非常に凝った方法を使って，フルカラー（ドットあたり1,600万色の画面モード）を使った，写真のような絵を作りだしてくれます。パーツの表面に木や石の絵を貼り付けて（これをテクスチャ・マッピングといいます），木製の机や大理石でできた宮殿を作ることだってできるのです（**第2図**）。

Swivel3Dは，この両方のソフトの利点をたくみに取り入れています。キャラクタは作成段階からちゃんと面を持ったブロックで表示されますし，陰影の処理までやってくれます。さらに，面と面との境目のゴツゴツをとってスムーズな曲面を作りだす（スムーシング）ことだってできます（**第3図**）。

ところが，キャラクタの動きや視点の切り替えは高速で，何10個といったパーツを配置しても，数秒から10数秒で画面を描き直して



《第1図》モデリング・ソフトによる造形


《第2図》レンダリング・ソフトで作ったリアルな絵

くれます。

すぐれた操作性と高速でモデリング・ソフトとしては格段に美しい描画を両立させた3Dコンピュータ・グラフィック・ソフト，それがSwivel3Dなのです。

色だってつけられる

先月号ではパーツ設計の方法についてお話ししましたが，今回はそのパーツを組み合わせて形を作っていく過程を見ていくことにしましょう。

その前に，今回はせっかくカラーページをもらえたことですし，パーツに色をつける方法を見てみることにしましょう。

左にあるボタンのなかで，油絵のパレットの絵が描いてあるボタンをマウスでクリックしてから，色を変えたいパーツをクリックします。

すると，色を選ぶための画面がでてきますから（第4図），そこから好きな色を選べばいいのです。

初期状態では白，赤，青，黄色の四色しか使うことができませんが，設定を変えると，もっとたくさんの色を使うことができるようになります。

もう2人は離れない

二つのパーツを組み合わせる場合，くっつけかたには2とおりあります。

一つは接着剤でくっつけたようにくっついて，片方を動かすともう片方もいっしょに動いてしまうようなくっつきかた。

もう一つは，くっついている部分が関節のようになっていて，引っ張ってもとれることはないけれど，その場でくっついたまま回転することはできるようになっているものです。

まず，最初に，前者の接着剤式のくっつけかたを見てみましょう。

ここに棒と球体があります。この棒を動かして，球体の上にまで持っていくとどうなるでしょうか。

なんと，棒はウイリアムテルのリンゴと矢のようにグッサリ刺さってしまいます（第5図）。

この棒をこのままの状態で球体にくっつけてみましょう。

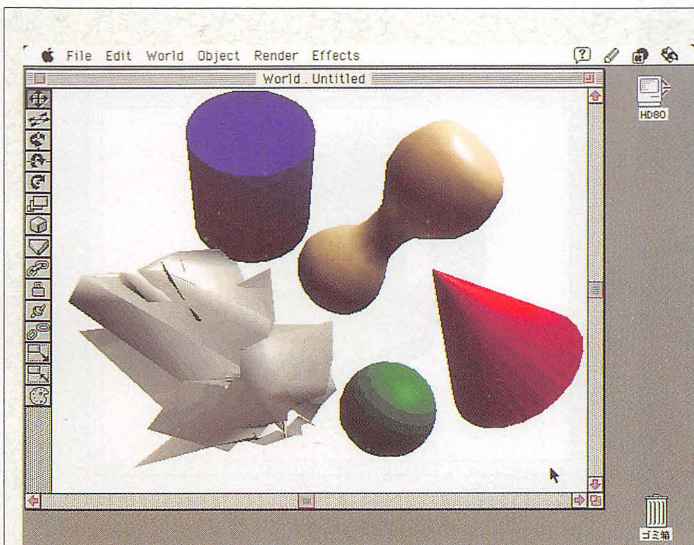
それには，画面左のボタンのうち，南京錠の絵が描かれたボタンをマウスでクリックします。

それから棒をクリックして，指を離さずにそのまま球体のところまでマウス・カーソルを移動し，そこでマウスのボタンを離します。

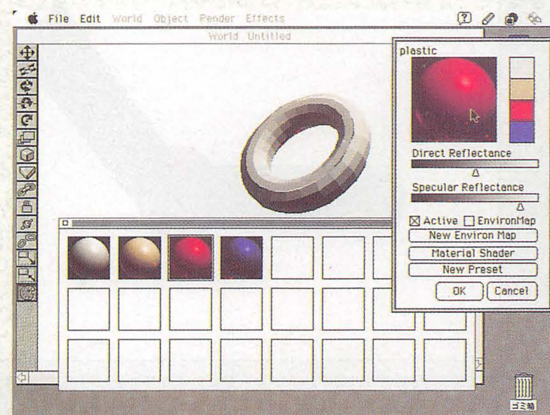
これだけで，両者はくっついてしまいます。どちらか片方だけを移動したり回転したりしようとしても，もう片方がついてきてしまうのです。

前回お見せした3面図の画面でも，かなり複雑な形を作れましたが，二つ以上のパーツを組み合わせれば，もっと複雑な形を作ることができます。

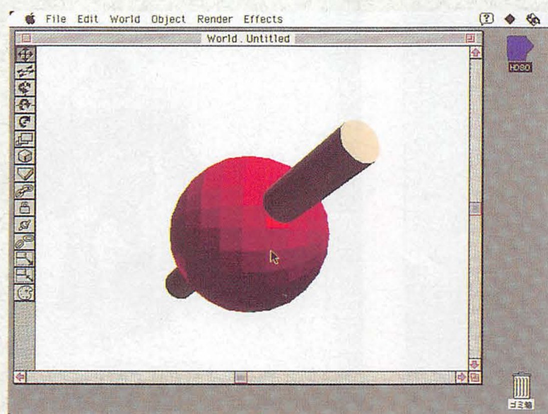
タイトル写真のロボットもそうやって作られているのです。



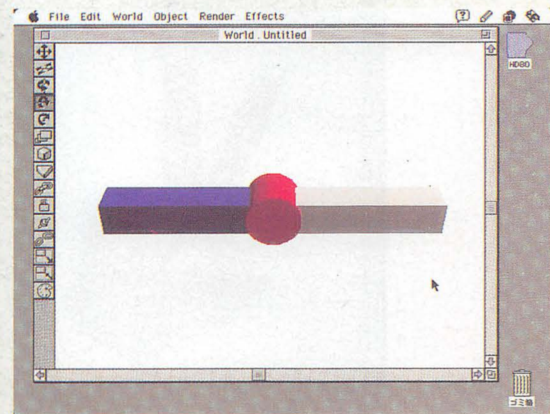
《第3図》ゴツゴツのないなめらかな曲面を持った物体も作れる



《第4図》色を選択する



《第5図》球体と合体した棒



《第6図》円柱に棒をくっつける

関節を作ってみる

つぎに，関節の組み合わせかたをやってみましょう。

今度は青い棒と白い棒，それに赤い円柱を用意します。それでは，さっきの方法で，青い棒の片方と，白い円柱をくっつけてしまいます。そして，白い棒の端がちょうど円柱の部分に重なるように移動します（第6図）。

今度は，画面左のボタンの中から，球に棒が刺さったような絵のボタン(下から5番目のボタン）を選んでクリックします。そうしてから，さっきパーツをくっつけるときにやったように，円柱をクリックして指を離さずに，白い棒までマウス・カーソルを移動し，そこで指を離します。

こうすると，両者はくっつくのですが，青い棒は白い棒に関係なく自由に回転することができます（第7図）。逆に，白い棒を回転させたり移動しようとしたりすると，青い棒と円柱がついてきてしまいます。

ちょうど白い棒は肩から肘，青い棒は肘から手までです。肩を回すと肘から先もいっしょに回ってしまいますが，肘から先だけを動かすことはできるという理屈です。

まとめとオマケ

パーツの設計と関節の作りかたをマスターしてしまえば，かなり複雑な形を作ることもできるようになります。

たとえば，手のような一見複雑な形も，基本的にはパーツと関節からできているのですから，ちょっとした努力でこのとおりです（第8図）。

この手は，当然ながら指を自由に曲げることができます。動かしたい関節から先の部分を回転させてしまえばいいのです（第9図）。

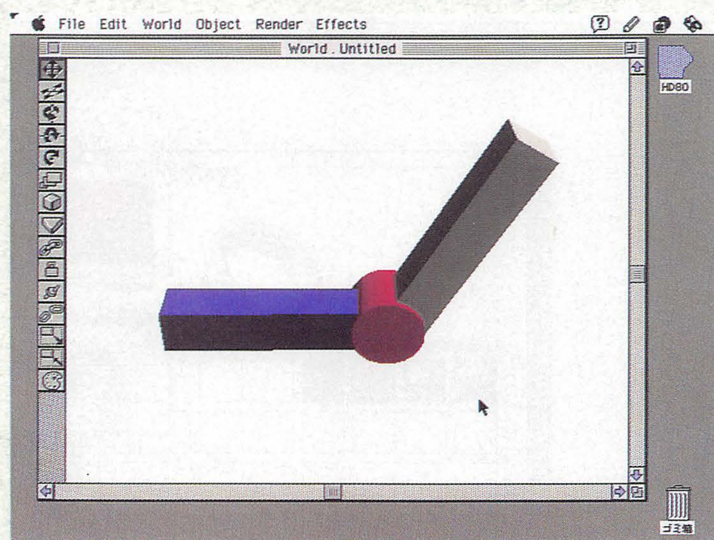
前回のタイトル左に掲載されているサ○ライズ風（ザ○とリックド○と足したようなロボット）は，手が「ドラ○もん」だという批判を受けてしまいました。しかし，この手をつけてしまえば，おはしでご飯を食べられるようになりますね（第10図）。

さて，次回はいよいよこれらのロボットたちを使ってアニメーションを作ってみることにしましょう。徹夜で作ったロボットが朝日の中で動きだしたときの感動は，まさに3Dコンピュータ・グラフィックの醍醐味なのです。

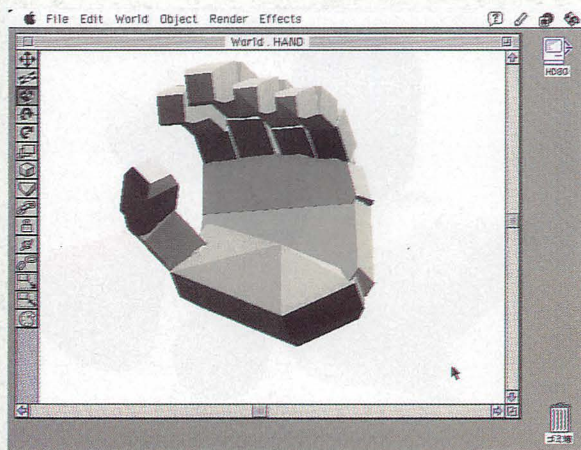
＊

■Swivel3D Proffessional
Macintoshシリーズ対応
英語版148,000円
日本語版158,000円

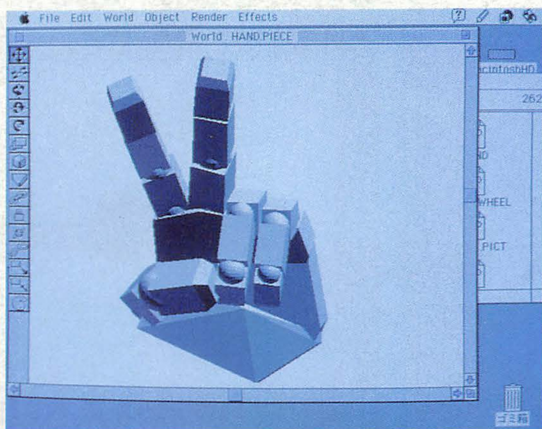
■問い合わせ先
〒107東京都港区赤坂3-9-1紀陽ビル2F
㈱エルゴソフト
☎03-3589-4951



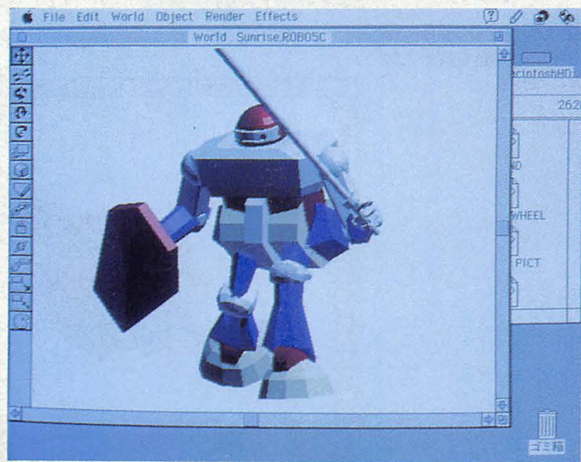
《第7図》青い棒は自由に回転できる



《第8図》関節を組み合せて作った手



《第9図》こんな複雑な動作だってできる



《第10図》こんなことも…

特集 DOS/V パソコン

はじめてでもわかる DOS/Vパソコンの 基・礎・知・識

Written by 吉岡哲也

DOS／VパソコンとはIBM-PC／AT互換機を指します。海外での市場は広く，“世界標準機”とまでいわれています。

これまであまりなじみのなかったDOS／Vパソコンですが，近ごろは日本国内でも今までにない低価格のマシンを販売するメーカーが現れ，テレビや写真週刊誌などで取りあげられたりしたので，すでにご存知の人もいることと思います。パソコン専門誌ならともかく，週刊誌やニュースにまで登場するというところに，DOS／Vパソコンに対する世間の人々の並々ならぬ関心の高さがうかがえます。

さて，このDOS／Vパソコンとはいったいどんなマシンなのでしょうか？

NECのPC-9801などのパソコンとの相違点や，現在のパソコンをとりまく状況をふまえながら，DOS／Vパソコンの正体を探っていきたいと思います。

日本をとりまくコンピュータ事情

現在，日本を代表するパソコンといったら，NEC PC-9801シリーズでしょう。豊富なアプリケーションを誇り，幅広い層から根強い支持を受けています。

モデル・チェンジのたびにCPUを高速化し，年を追うごとに性能がアップしてきました。

そうした背景には，Windowsの出現や，アプリケーション・プログラムの容量肥大化などによって，常にソフトウエアが“速くて賢いマシン”を要求していたことがあります。

また，CG(コンピュータ・グラフィックス)やMIDIによる音楽演奏が，一般ユーザーにも広く普及してきたため，ユーザーも処理能力の高いマシンを必要としてきました。

こうして日本のパソコンは，性能とともに価格も少しずつ上昇してきました。

日本で黒船パソコンが流行(はや)らなかったわけ

日本のコンピュータが段々と高価なものになりつつあるときに，AXパソコンと呼ばれる統一規格をもとに作られたコンピュータが登場しました。このマシンは基本的にはIBM-PC互換機と同じ性能を持ちます。

比較的低価格であるとともに日本製のパソコンをはるかに越える高性能を持つために，普及には大きな期待が寄せられました。

ところが，残念ながら日本ではあまり受け入れないという結果になってしまいました。

なぜかというと，ズバリ，日本語を使うために，漢字ROM搭載のボード(JEGAボード)を増設しなくてはならなかったためです。本体は性能に比べると比較的低価格だったのですが，増設するハードはなんと10万円を越す高価なものだったのです。当然，国内に普及するパソコンとの値段の差はなくなり（むしろ高かった)，ユーザーを引きつける魅力を失ってしまいました。

AXパソコンは，あまり普及しませんでしたが，同じIBM-PC互換機に日本語が使える環境をもたらす救世主が現れました。

それが『DOS／V（ドス・ブイ)』なのです(写真1)。

DOS／Vパソコンの名前の由来

DOS／Vは，パソコンを動かすために必要なOSと呼ばれる基本ソフトの一種です。

IBM-DOS Ver.J5.0／Vというのが，本家DOS／Vの名前です。本家があるということは，分家があるわけですが，その点はあとでくわしく説明しましょう。

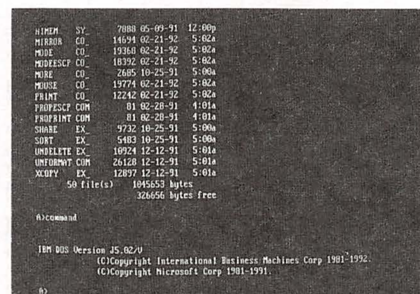
NEC PC-9801シリーズのユーザーにはなじみ深いMS-DOS(写真2)も，OSの一種です。DOSとはDisk Operation System（ディスク・オペレーション・システム）の略。やはり，パソコンを動かすための基本となるプログラムというわけです。

一太郎などのアプリケーション・ソフトは，このOSを基盤にすることで，はじめてパソコンで利用することができるわけです。

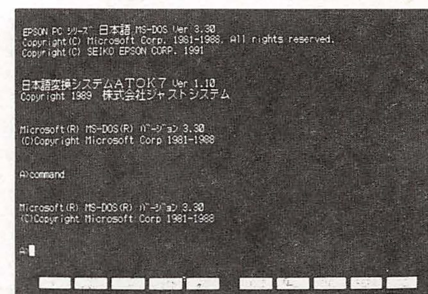
同じように，IBM-PC純正機や互換機においても，OSがなければソフトウエアを使うことはできません。

本家IBM-PC純正機で使うOSは『IBM-DOS』と呼ばれています。では，その分家にあたる互換機では，どんなOSを使っているのでしょうか？

IBMは，自社の製品の仕様を公表して，他社がIBMの互換機としてパソコンを開発することを認めています。そんな互換機を製造販



《写真1》DOS／Vの画面。他にも”DOSSHELL”と呼ばれるコンソール画面(操作画面)がある



《写真2》こちらはMS-DOSの画面。DOS/VもMS-DOSも見た目はほとんど変わらない

売するメーカーが集まって，OADG（Open Architecture Developer's Group）という団体をつくりました。

IBMが純正機で使うOSをわざわざ"IBM"-DOSと区別したように，OADGではIBM-PC互換機で使うIBM-DOSをDOS／Vと名付けて，各社で共同利用できる形をとりました。ですから，DOS/VとIBM-DOS(Ver.J5.0)は名前が違っても内容は基本的に同じものなのです。

こうして，IBM-PC互換機はDOS／Vで動くパソコンとしてIBM純正機とは区別をして，『DOS/Vパソコン』と呼ばれることになりました。

DOS／Vはバイリンガル OS

DOS／Vパソコンは，PC互換機の唯一の弱点である日本語化を，ほぼ完全にクリアしたOSといえます。DOS／VはIBM系のパソコンの特徴である強力なハードの力を借りて，ソフトを使った日本語表示を可能にしたからです。AXパソコンのように特別なハードの増設の必要はまったくありません。

NECのPC-9801シリーズ，富士通のFM TOWNSなどの国内のパソコンでは，あらかじめ装備されている漢字ROMを使って日本語を表示しています。ＯＳのほうも，はじめからROMを使って日本語表示することを計算にいれて設計されているので，スムーズに日本語の表示を行なうことができます。

例外として，日本でも遙か昔に，DOS／Vパソコンのようにソフトを使って日本語表示をしていたマシンもありました。しかし，当時のパソコンでは処理が追いつかず，動作は耐えきれないほど遅いものでした。それ以来，ソフトを使った日本語表示は，ほとんど行なわれなくなりました。

ソフト上の日本語化は，DOS／Vパソコンのような強力なハードの力を借りて，はじめて実現できたものなのです。

パソコンではなくDOS／Vそのものが日本語表示能力を持っているので，どこの国のメーカーが製造したマシンでも日本語を表示することができます。つまり，アメリカ製のマシンでも，DOS／Vさえ使えば日本語ワープロ・ソフトが使えてしまうわけです。

DOS／Vは，英語版のIBM用MS-DOSに，日本語表示に必要な漢字フォント（書体）やFEP（日本語変換システム）のプログラムを加えただけという，シンプルな構成をしています。これにより，世界中で発売されている英語版のDOS／V用ソフトも，DOS/Vの日本語表示部分を切り放すだけで利用することができます。

まさに，２か国語を駆使して世界中を駆けまわるバイリンガルＯＳというわけです。

DOS／Vパソコンは拡張性が高い

DOS／Vパソコンは，フロッピーディスク・ドライブの種類をはじめ，さまざまな容量のハードディスク，ケースの形，メモリや，CPUにいたるまで，すべてオーダー・メイド感覚で組み合わせて購入することができます。

最初はシンプルな構成のマシンにしておいて，あとから少しずつ性能の良いパーツを交換してパワーアップできるわけです。

DOS／Vマシンにはビデオボードという画面表示を一括して扱うパーツがあります。もちろん，どんなパソコンでも画面表示を行なう機能を持っているわけですが，他のマシンではビデオボードという言葉は耳にしません。それは，DOS／Vパソコンのような"パーツ単位の構成"という概念がないために，言葉自体が存在しないからです。

DOS／Vパソコンでは，画面表示を処理するビデオボードを差し替えることによって，画面表示の処理スピードを高めたり，高解像度化することができます。その種類も豊富で，たくさんのメーカーからいろいろな種類のビデオボードが発売されています。DOS／Vパソコンは自分の使う目的に合わせて拡張していくことができるマシンです。根本的な改革がない限り，末永く自分だけのパソコンとして使い続けることができるでしょう。

DOS／Vパソコンの称号を得るためには

●IBM-PC互換機であること

DOS／Vパソコンとして名乗りをあげるには，まず，IBM-PCとの互換性を持っていることが最低条件です。

●解像度がVGA（640×480ドット）以上であること

640×480ドットの解像度をVGAと呼びます。VGAは，IBM機の規格でPC-9801シリーズに比べて数行余分に表示できる程度です。しかし，これはあくまでも基本的な解像度で，VGAの上に1024×780ドット（XGA）や，800×600ドット（SVGA）という画面表示規格があります。XGAはIBMの規格で，SVGAはOADG独自の規格です。XGAは，高解像度ですが，専用のビデオボードがちょっと高価ということもあり，SVGAと呼ばれる，解像度も価格もVGAとXGAの中間的な規格のビデオボードが生まれました。

このように，多様な解像度がユーザーのニーズで選べるということも，DOS／Vパソコンの大きな特徴といえるでしょう。

●CPUは286以上，メモリは１Mバイト以上であること。しかし，……

CPUは286以上，メモリは1Mバイト以上が基本となっています。ところが，DOS／Vで日本語表示させてWindowsなどを快適に使うには，やはり286では役不足です。

現在では，2Mバイトのメモリと386のCPUを搭載しているDOS／Vパソコンが100,000円を切る低価格で販売されています。

98ユーザーのみなさんへ

よく，DOS／Vパソコンは難しいという話を耳にしますが，そんなことは決してありません。前述したとおり，DOS／VはMS-DOSをもとに作られているため，環境構築は，PC-9801シリーズで使っているMS-DOSと同様に行なうことができます。

現在，16MHzの486CPUを持つFA（**写真3**）がシリーズ最高速です。これと同程度の性能を持つDOS／Vパソコンを比較してみると，改めてコストパフォーマンスの違いを実感できると思います。

第1表を見てください。PC-9801ＦＡと，IBM純正品，そしてコンパック製のＤＯＳ／Ｖパソコンとを，性能と価格の面から比較してみました。

コンパックを選んだのは，DOS／Vパソコン・メーカーとして信頼あるブランド・メーカーということが一番の理由です。コンパックは，いち早く低価格化を打ちだしたメーカーであり，IBMも今回，IBM-PCパソコンの本家としての意地を見せたかのようなプライスダウンを行ないました。

DOS／Vパソコンをこれから買おうという読者の皆さんにもこの2社は見逃せない存在だと思います。（**写真4,5**）

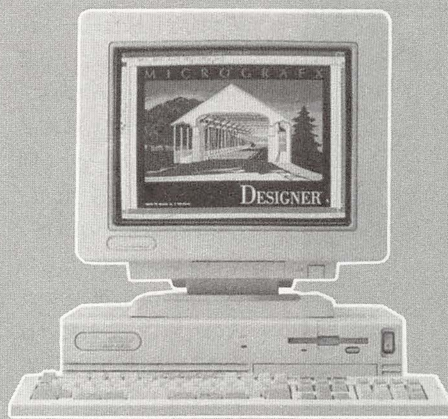
それでは，この3機種（FA，PS/V，ProLinea）を比較してみましょう。

まず，気になる価格。DOS／Vの2機種は，198,000円と，全く同じ価格です。FAは，なんと倍以上の458,000円。パソコン・ショップでの実売価格は，300,000円前後とかなり安くなってはいるようですが，それでも，DOS／V勢にはかなわないようです。

続いて，性能面ですが，これも，DOS／V勢は，ほとんど差はありません。違いがあるとすれば，CPUに若干の差があることぐらいでしょうか。CPUの横のカッコ内の数字は，CPUの処理速度を示すものです。この数字が大きいほど，速いCPUということですが，この程度の差は，気になるほどでもないでしょう。しかし，DOS／VパソコンとFAとの差は，歴然としています。FAはCPUの違いもさるこ



《写真3》NEC PC-9801FA(価格458,000円)。CPUには486SX（16MHz）を採用



《写真4》COMPAQ ProLinea4／25s（価格198,000円）。CPUには486SX（25MHz）を採用



《写真5》IBM PS／V-2405-W（価格198,000円)。CPUには486SX（20MHz）を採用

とながら，メモリが1.6Mバイト(最大13Mバイト）と，Windowsはおろか，一太郎Ver4もままならない容量です。

そして，一番大きな違いは，グラフィック表示能力でしょう。FAは，640×400ドットが標準ですが，DOS／Vの2種類は，640×480ドットのVGAと，800×600ドットのSVGAの二つのグラフィック表示に対応しています。

また，DOS／Vパソコンは，これにとどまらず，あらゆる部品をかえることによって，どんどんパワーアップしていきます。

とはいえ，“コスト・パフォーマンスが高いマシン＝良いマシン”という図式は一概には成立しません。目的を誤った使いかたをしていては，どんなにスペックが優れたマシンを使っていても，100%の能力を引きだすことはできません。

Windowsはやっぱり便利

みなさんにも，DOS／Vのスゴさを感じとってもらえたと思いますが，その魅力は，やっぱり，グラフィック能力につきます。

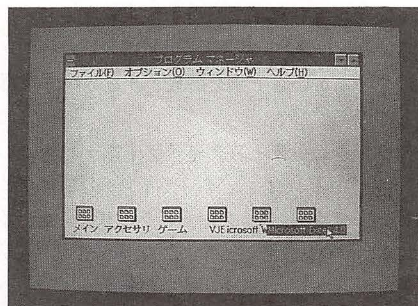
DOS／Vパソコンには，SVGAという高解像度のグラフィック表示が，大半の機種で標準になっています。

また，現在は，PC-9801シリーズの実売価格とほぼ同類で，XGA(1024×768ドット）という，さらに高解像度の表示が標準装備されているDOS／Vパソコンが発売されるようになりました。といっても，ここでは，皆さんになじみのない高度なCGなどの話題を，持ちだすのではなく。Windowsにおける快適さを紹介しましょう。

Windows（**写真6**）の魅力は，マウスによる視覚的な操作環境の実現です。その他にも，複数のソフトを同時に立ち上げ，一つの画面上に表示して操作することができます（**写真7**)。つまり，一太郎で文章を打ち込みつつ，ロータス1-2-3で計算し，疲れたときには，ゲームで気分転換をするなんてことが，Windowsでは可能です。

《第1表》 98FAと，DOS/Vパソコンの比較

	PC-9801シリーズ	DOS/Vパソコン	
メーカー	NEC	COMPAQ JAPAN	日本IBM
機種（モデル）	PC-9801FA（2，U2）	ProLinea4/25s（モデル1）	PS/V2450（W01）
CPU	486SX（16MHz）	486SX（25MHz）	486SX（20MHz）
メモリ（最大）	1.6MB（13MB）	4MB（32MB）	4MB（32MB）
グラフィック	640×400ドット 800×400ドット（SVGA）	640×480ドット（VGA） 800×400ドット（SVGA）	640×480ドット（VGA）
FDD	5×2 （FA2） 3.5×2（FA/U2）	3.5×1 (1.44MB/1.2MB/720KB)	3.5×1 (1.44MB/1.2MB/720KB)
HDD	―	―	―

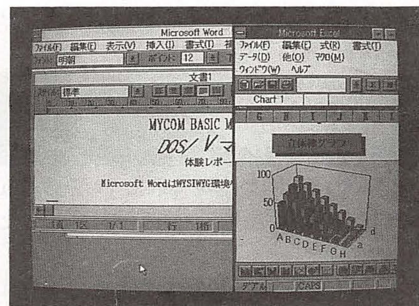


《写真6》Windowsはファイルやコマンドを視覚化表現することによって，直感的に操作を行なうことができる

このように，Windowsを駆使するためにはCPUのパワーも重要ですが，同時にグラフィック表示のレベルの高さも大切になってきます。

Windowsでは，画面の表示面積の広さが，作業効率に比例します。つまり，画面が広くとれればとれるほどに快適に作業することができるというわけです。

NEC PC-9801シリーズの標準解像度である640×400ドットでは，同時に開く窓の数が限られてしまうので思ったより快適とはいえません。ここでいう窓というのは，一つのソフトを画面上に表示する枠のことです。

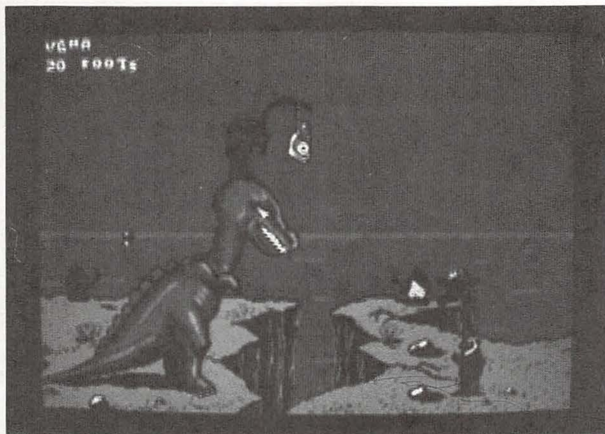


《写真7》同時に複数のアプリケーションを立ち上げた画面。表示能力が作業効率を左右する

DOS／Vパソコンでは，SVGAが主流です。XGAは，Windowsこそ対応していますが，そこで動作する肝心のアプリケーション・ソフトはこれからといった状況です。

現在では，SVGAに対応したソフトも多く，適度に広い画面で，快適なウィンドウズ環境を築くことができます。

以上のことからしても，DOS／Vパソコンは，ウィンドウズともっとも相性が良いパソコンであるといえるでしょう。



《写真8》DOS/Vゲームのベストセラー，ケーブマン・ウーリンピック。
問い合わせ先／（株）アクレイム・ジャパン／☎03-5710-1126

DOS／Vパソコンはゲームも豊富です

最近は，ゲームもかなり高速のCPUを必要とすることが増えてきたため，あまりの遅さに泣きをみたユーザーも，さぞかし多いことでしょう。

でも，DOS／Vパソコンなら，そんなわずらわしさもありません（**写真8**）。高解像度のカラフルな画面が，モニターいっぱいに広がります。輸入された英語版のゲームであれば，移植を待たずにすぐ手に入れることができます。日本のソフトハウスからも，DOS／V版のゲームがいくつか発売されています。98版とともにDOS／V版が発売されるゲームが増える傾向にあるようです。

DOS／Vパソコンを買おう

これだけ魅力的な話をすれば，おそらくあなたもDOS／Vパソコンが欲しくなってきたでしょう？

当初，秋葉原や一部の専門店でしか扱われていなかったDOS／Vパソコンも，今では，ほとんどのパソコン・ショップで売りだされるようになりました。

また，各DOS／Vパソコン・メーカーの営業所も増えてきているので，そのうち，「ちょっとそこまでで，DOS／Vパソコン買ってきます」なんて人もでてくるかもしれません。

電気屋さんへ行く前にまず基礎知識

「いざ，DOS／Vマシンを」と急いででかける前に，ちょっと待ってください。知っておかなくてはいけない点が，いくつかあります。

DOS／Vパソコンは，ユーザーの希望のとおりにオーダー・メイドすることができる，いわばモジュール化されたパソコンです。

DOS／Vパソコンを販売しているメーカーは多数あります。でも，基本的な仕様は統一されているため，見た目の違うDOS／Vパソコンも，内部に使われている部品が一緒なら，まったく同じものといえるでしょう。

それでは，どのDOS／Vパソコンを買ったらいいのかわからないという人のために，これだけはおさえたいという所をお教えしましょう。

●CPU

CPUとは，パソコンの頭脳ともいえる部分です。CPUがパソコンの処理速度の大部分を占めているといえるでしょう。現在の主流は，386から486になりつつあります。

●拡張メモリ

DOS／Vパソコンは購入のときに，拡張できるメモリの容量を，ユーザーが決められるようになっています。もちろん，あとから増設することも可能です。

DOS／Vパソコンでは，SIMMと呼ばれる，パソコン内部のソケットに装着するタイプのメモリが使われています。最近では，32Mバイト，はたまた64Mバイトまで増設できるDOS／Vパソコンも登場していますが，普通に使うのであれば，8Mバイトもあれば十分でしょう。自分のお目当てのDOS／Vパソコンがどのくらいメモリを搭載できるのか，確認してみてください。

●フロッピーディスク・ドライブ

DOS／Vパソコンは，3.5インチのフロッピーディスク・ドライブがAドライブとして，必ず1基搭載されています。このため，DOS／VとWindowsは3.5インチでのみ提供されています。

その他にも，5インチのドライブがあると便利です。DOS／Vパソコンなら，Aドライブが3.5インチ，Bドライブは5インチを選択することも可能です。

また，通常はPC-9801シリーズとはフロッピーディスクのフォーマットが異なるため，併用を考えている場合は，3.5インチのドライブを1.2Mバイトのフォーマット（PC-9801シリーズと同じフォーマット）が読める外付けタイプを選ぶと，データ交換が簡単に行なえます。

●ハードディスク・ドライブ

DOS／Vパソコン用のソフトは，ハードディスクを使うことが前提となっているものがほとんどです。多くのメーカーが，ハードディスク付きのモデルを発売しているので，それを選ぶのも良い手です。

ハードディスクをあとから拡張しようという人のために，簡単に説明しておきます。

DOS／Vパソコン用のハードディスクには，PC-9801などでも良く使われているSCSI(スカジー)製品と，IDEと呼ばれる規格の製品があります。日本では，SCSIが主流ですが，DOS／Vパソコンの世界では，IDEのほうが大部分を占めているようです。

IDEというのは，ハードディスクの規格の一つで，SASI（サジー）同様に最大2台までしか接続できませんが，1ドライブで500Mバイトという大容量も確保でき価格も手頃なので，海外では人気が高いようです。

●グラフィク・ボード

CPUもさることながら，グラフィック・ボードもチェックすべき要素です。別名，ビデオカードともいい，名前のとおりグラフィック表示をするために必要なボードです。グラフィック・ボードがなければ，SVGAはおろか，画面表示すらできません。

●キーボード

現在，英語仕様の101，日本語仕様の106と，キーボードのタイプは2種類あります。101キーボードは漢字を変換するときに使う専用のキーがないので，日本語入力には面倒な作業が必要となります。必ず106キーボードを選ぶようにしてください。

今後に期待して…

本格的に日本にやってきてまだ間もないDOS／Vパソコンですから，関連の雑誌や参考書が少ないのは事実です。やはり，PC-9801シリーズなどに比べると，日本語版ソフトの数は，あまり多いとはいえません。

しかし，この点は，時間の問題でしょう。すでに，一太郎，ロータス1-2-3といった著名なソフトのDOS／V版も売りだされていますし，各ソフト・メーカーのWindowsへの対応が整えば，対応機種を選ばずにさまざまなソフトを利用することができるようになるはずです。使える日本語対応のソフトの数は，今後，どんどん増えるでしょう。

DOS/Vパソコンは，これからの人間とコンピュータのつきあいかたを示してくれているようです。最小限の投資で，自分の要望に応えてくれるマシンこそ，最高のパソコンといえるのではないでしょうか。

特集 DOS/V パソコン

Windows環境を安価で手に入れよう!

DOS/Vパソコン+Windows セッティング体験レポート

PCiN 486S/25(TYPE 120)

価格198,000円

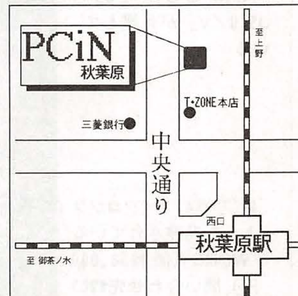


■問い合わせ先

PCiN秋葉原

〒101東京都千代田区外神田4-6-1
塩田トゥール秋葉原3F
☎03-3253-9231(10:00〜19:00)無休

『WORD』+『BJ-10v』で印刷したPCiN秋葉原のマップ ▶



10万円を切る製品が発表されるなど,超低価格マシンがつぎつぎに発売されている,『DOS/V(ドス・ブイ)』パソコン。確かに,DOS/Vパソコンの価格,そしてWindowsがクローズ・アップされている現在にあっては,その高性能は非常に大きな魅力です。みなさんの中にも,買い替えに,2台目のパソコンにと,DOS/Vパソコンにターゲットをしぼっている人がいることでしょう。

しかしその反面,DOS/Vパソコンに不安を持ち,今一つ導入に踏み切れない人も多いのではないでしょうか。

「本当に使うことができるのか?」

たくさんの人が,多かれ少なかれ,こういった疑問を抱えていると思います。

そこで今回は,実際にDOS/Vパソコンを購入し,Windows環境を導入しようとしている,初心者を徹底追跡します。まったくのDOS/V初心者でも,DOS/Vパソコンを使うことができるのか?という点を探ってみました。

果たしてDOS/Vパソコンは,初心者でも扱うことができるのでしょうか?

購入者プロフィール

- 氏名…佐藤 学
- パソコン歴…4年
- 現在使用機種…NEC PC-9801 UV11
- 主な使用目的…ワープロ,表計算,通信,ゲーム,etc.…
- DOS/Vの知識…雑誌で読んだ程度でほとんどなし

佐藤さんは,なぜ"DOS/Vパソコン購入"という大冒険をする気になったのでしょうか?

知ってのとおり,UV11はずいぶん古いパソコンです。佐藤さんも,そろそろ買い替えを考えていました。

加えて,最近のWindowsの流行。ショップで何度かWindowsを体験し,Windowsのワープロ・ソフト『WORD』を気に入ったことから,「つぎのマシンでは,ぜひWindowsが動く環境を!」と決めていたのです。

当初は,エプソンの『PC-486GR』を購入しようと考えていましたが,予算のつごうがつきませんでした。

すでにDOS/Vパソコンを導入している友達は,「Windowsを使うんだったら,DOS/Vパソコンのほうが絶対にトク!」というのです。

佐藤さんもDOS/Vパソコンには興味を持っていましたが,みなさんと同様の不安である,「使えるのか? 難しくないか?」ということから,購入リストからは外していました。

しかし,すでに使っている人が勧めていることから,「いいかもしれないな?」と考えはじめたのです。

そして,当面はUV11も並行して使うということにして,佐藤さんはついにDOS/Vパソコンを購入する決意をしたのです。

購入時の注意点はこれだ!

DOS/Vパソコンといっても,購入するときの注意点は,他のパソコンと変わりありません。それは"価格"であり,"スペック"であり,そして"アフター・サービス"です。

まだ,普及しているとはいえないDOS/Vパソコンの場合,特に重視してもらいたいのが,アフター・サービスです。高性能&安価であっても,「売ったあとはもう知らない」というのでは,不安でしかたがありません。基本が安いDOS/Vパソコンですから,少しくらいの価格差があっても,アフター・サービスのしっかりしたものを選びたいものです。

さて,雑誌を読んだり,友達から助言を受けたり,さらに秋葉原を歩きまわった佐藤さんが選んだDOS/Vパソコンは,『PCiN 486S/25 TYPE 120』(以後PCiN 486S/25と略)です(**第1表**)。

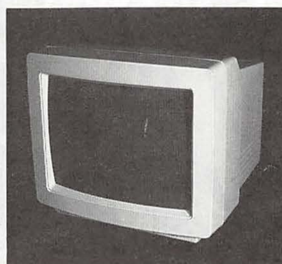
このマシンを選んだ理由は,たくさんあります。

頭脳にあたるCPUは,25MHzのi486SX。これはPC-486GRと同じものです。4Mバイトのメモリを標準装備し,さらに120Mバイトの内蔵ハードディスクと,定価23,000円の『IBM DOS Ver.J5.0/V』(以後DOS/Vシステムと略)が付属して(**写真1**),価格は198,000円。

国産パソコンでは考えられない価格であることはもちろん,数あるDOS/Vパソコンの



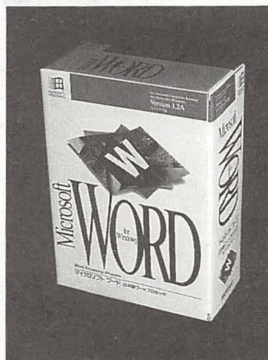
▲《写真1》基本ソフト『IBM DOS Ver. J5.0／V』が付属している



▲《写真2》ハイレゾ14インチモニター『PCiN14" MULTI SCANTYPE』（価格78,000円）



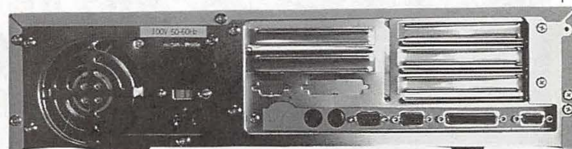
▲《写真3》日本IBMから発売されている，『Windows Ver.3.0』（価格25,000円）。問い合わせ先☎0120-055302



▶《写真4》マイクロソフトから発売されている『WORD』（価格58,000円）。問い合わせ先☎03-3363-1201



◀《写真5》マイクロソフトから発売されている『Excel』（価格98,000円）。問い合わせ先☎03-3363-1201



▲《写真6》各種コネクタ類。左から順番に，キーボード・コネクタ，マウス・ポート，シリアル・ポート×2，ビデオ・コネクタ

中でも，かなりお買い得なマシンです。

メーカーは，三井物産デジタル㈱ですから，信頼性は十分。また，土・日曜，祝日も営業している専門ショップ『PCiN 秋葉原』が電話で質問に答えてくれるため，アフター・サービスもバッチリです。

佐藤さんは，パソコン本体の他に，つぎのハードウエアも一緒に購入しました。

- ●ハイレゾ14インチモニター『PCiN14" MULTISCAN TYPE』（写真2）
- ●Windowsには必需品であるマウス
- ●4Mバイトの増設メモリ（価格25,000円）

メモリを増設したのは，「Windowsを快適に走らせるんでしたら，このくらい増やしたほうがいいですよ」という，お店の人のアドバイスがあったからです。

つぎは，ソフトウエアです。

- ●『Microsoft Windows Ver.3.0A』（以後Windowsシステムと略）（写真3）
- ●ワープロ・ソフト『Microsoft WORD for Windows Ver.1.2A』（以後WORDと略）（写真4）
- ●表計算ソフト『Microsoft Excel for Windows Ver.4.0』（以後Excelと略）（写真5）

これらのソフトを，一緒に購入しました。

さっそくセッティング！

まずは本体のセットアップです。重い荷物を降ろした佐藤さんは，休む間もなく，大きな箱からパソコンを取りだしはじめました。

このとき，「内容物がそろっているか」を，必ずチェックするようにします。

チェックが終わったら，いよいよ本体と周辺機器の接続です。PCiN 486S／25の接続部分は，すべて本体裏側に集中しています。

まずは，モニターとの接続。モニターからでている端子を，ビデオ・コネクタに差し込みます（写真6）。つぎに，キーボード端子をキーボード・コネクタに差し込み，マウスも同様に，マウスポートに。これで接続はおしまいです（写真7）。

「もう，終わり！？」，という声が聞こえてきそうですが，本当にこれだけです。ハードディスクはすでに内蔵されていますし，メモリもショップで本体内部に増設してもらっています。

あとは，電源ケーブルをつなぐだけなのですが，ここで問題が一つ起こりました。ご存知のかたも多いでしょうが，外国のパソコンの多くは，その電源ケーブルの端子が3ピンになっています（写真8）。

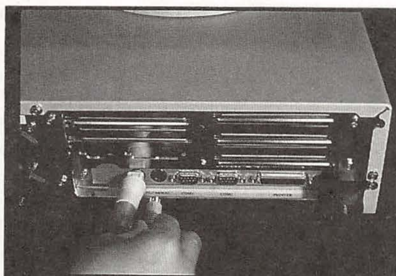
このままでは，コンセントに差し込むことはできません。3ピンを2ピンにするアダプタも発売されているのですが，佐藤さんは，購入するのを忘れてしまいました。

佐藤さんは考えた末，写真9のようにテーブル・タップの端をうまく利用しました。しかし，これはあくまで臨時の方法ですから，みなさんはアダプタを用意するなり，3ピンのテーブル・タップを用意するなりの方法を取ってください（後日談で，PCiN秋葉原でも，ちゃんと変換アダプタが販売されているのを発見しました）。

《第1表》PCiN 486S／25 TYPE120 主な仕様

CPU	i80486SX（25MHz）
キャッシュ・メモリ	8kバイト
メインメモリ	4Mバイト標準，最大32Mバイト搭載可能
HDD	120Mバイト（IDEインターフェース）
FDD	3.5インチ×1（1.44M・720kバイト）
バス・スロット	ATバス・スロット×5（フルサイズ×3，ハーフサイズ×2）
I／Oポート	シリアル・ポート×2，パラレル・ポート×1，PS2マウスポート×1
ビデオ	SUPER VGA WD90C30搭載，VRAM 1Mバイト搭載 解像度1024×768ドット，256色同時表示可能
BIOS	AMI BIOS
サイズ	425（幅）×105（高）×410（奥行）mm
重量	16kg
標準添付品	日本語106キーボード，DOS／Vシステム，ディスプレイ・ドライバ，本体マニュアル，DOS／Vマニュアル（共に日本語）

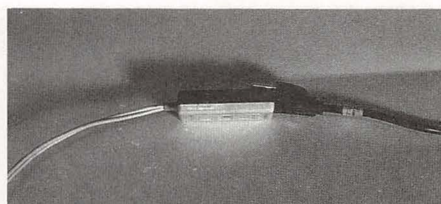
■PCiNは全国通信販売も行なっています。くわしくは電話でお問い合わせください。



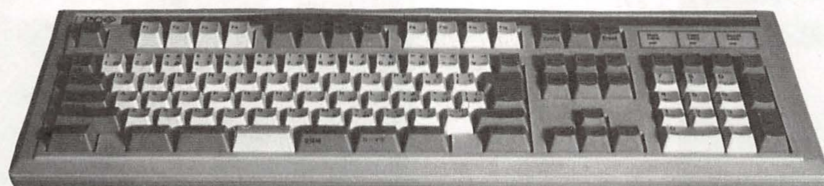
▲《写真7》マウスの端子をマウス・ポートに差し込む。これで接続は完了だ



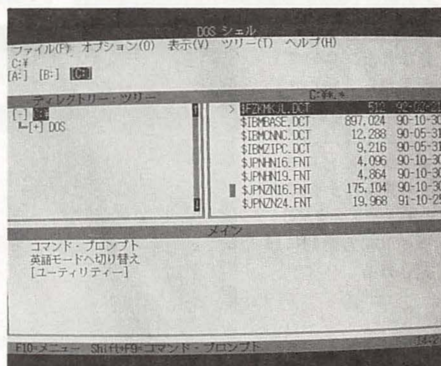
▲《写真8》3ピンの電源。通常のコンセントには差し込むことができない



▲《写真9》テーブル・タップの端を使って，なんとか切り抜ける



▲《写真10》日本語106キーボード。スペース・キーの左右にある，変換・無変換キーが特徴



▲《写真11》DOS Ver.5から採用された，DOSシェル画面。SHIFT＋F9で抜けだすことができる

DOS／Vパソコン 外観チェック！

接続作業が終わったところで，PCiN 486S／25の外観をチェックしてみましょう。

PCiN 486S／25は，UV11に比べると，かなり大きなマシンです。DOS／Vパソコンの中でも，PCiN 486S／25はそれほど大きいマシンではありませんが，それでも本体，キーボード，そしてマウスを操作するスペースを確保すると，普通の机でしたら，まるまる占領されてしまいます。

これは，マシン内部に各種の増設スロットを持っているため，このようなサイズになったのでしょう。購入を考えている人は，事前に設置場所を設定しておいたほうが賢明です。

PCiN 486S／25付属のキーボードは，“日本語106キーボード”という形式で，98のキーボードに比べて，一回りほど大きめです（**写真10**）。タッチ感は98シリーズに似ており，長くUV11を使ってきた佐藤さんは，違和感なく使うことができました。

キー配列上の大きな特徴は，スペース・キーをはさんで，「変換」「無変換」キーがあることです。“親指シフト”にも似たこの配列は，ワープロを操作するときには非常に効率良く日本語を入力することができます。

電源ON！

PCiN 486S／25に，DOS／Vシステムのパッケージが付属してくることは，すでに紹介しました。それだけではなく，なんと最初から内蔵のハードディスクに，DOS／Vシステムがインストールされているのです。

つまり，付属のDOS／Vシステムは，あくまでもバックアップ用であり，わざわざインストールする必要はないのです。これはPCiN 486S／25の大きな長所であり，特に初心者には嬉しい配慮です。

さて，無事接続を終了した佐藤さんは，おそるおそる“POWERスイッチ”に指をのばしました。いよいよ世紀の一瞬です。

「カリカリ…」という軽快なハードディスクの音が響き，モニターにつぎつぎと英語が表示されます。やがてモニターが一瞬ゆらぐと，日本語でシステムの状況が表示されました。インストールされているDOS／Vが，うまく動いてくれているようです。

ホッとしたのもつかの間，いきなり画面が変わり，青のバックに白抜きのアルファベットが大量に表示されました（**写真11**）。

「！？」

すっかりいつもの“A>”が表示されると思っていた佐藤さんには，予想外の展開です。

この画面からつぎに進みたいのですが，下手に手をだすと，何かダメになりそうで，どうしたらいいのかわかりません。

こんなときには，マニュアルに目をとおすのが正しい方法なのですが，佐藤さんは一刻も早くWindowsを動かしたいため，分厚いマニュアルを読む気にはなりません。

さんざん悩んだ末に，佐藤さんはアフター・サービスを利用することを思いつきました。購入したときに，「わからないことがあったら，何でも電話してください」と，店員の人から心強いアドバイスをもらっていたのです。さっそく『PCiN秋葉原』へと電話しました。

電話をすると，問題はすぐに解決しました。佐藤さんが悩んだ画面は，システムのVer.5から新しく加えられた，『DOS シェル』の画面だったのです。今まで98のMS-DOS Ver.3.3しか使ったことのない佐藤さんは知らないわけです。教えられたとおりに，SHIFT＋F9で，いつもの見なれた画面に無事たどりつくことができました。

知っている人にとって，こんなことはなんでもないことです。しかし，佐藤さんのように知らない人にとっては，大問題なのです。

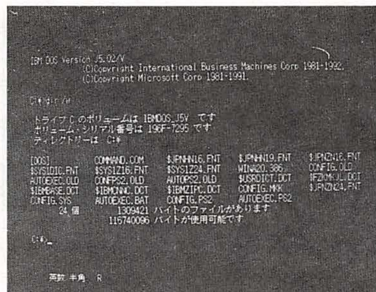
よく，電話で質問することを「めんどうくさい」「こんな質問には答えてくれないのでは？」といった理由から，敬遠する人を見かけます。しかし，そんな考えは間違いです。

アフター・サービスは，どんな質問にもていねいに答えてくれます。「利用しないのはソン！」くらいの気持ちで，どんどん質問をぶつけましょう。

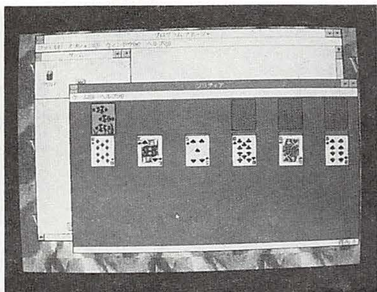
ソフトのインストール

まだまだ，フロッピー・ベースでソフトを使っている人が多い日本とはちがい，DOS／Vパソコンのソフト，特にWindows関連のソフトは，そのほとんどがハードディスクの使用を前提としています。

そのため，インストール作業は，DOS／V



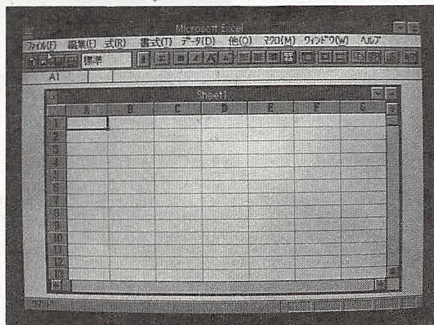
▲《写真12》いつもの見なれたプロンプト画面から「set up」と入力。DOS／Vパソコンでは，3.5インチ・フロッピーディスクがAドライブに，ハードディスクがCドライブに自動的に設定される



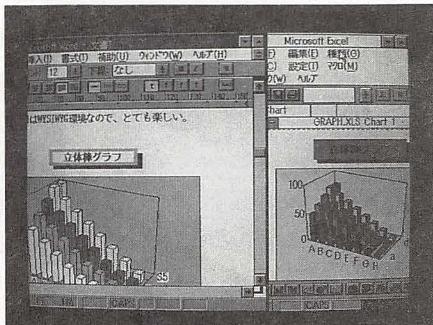
▲《写真13》Windowsのインストールに成功。みごとに起動できた



◀《写真14》WORDの画面。文字の大きさがそのまま表示されるので全体のバランスが把握しやすい



◀《写真15》Excelの画面。表のデータも，ドラッグしてまとめて移動できる



▼《写真16》WORDで書いた文書に，Excelの棒グラフを貼り付ける。操作が簡単なためこんな作業もすばやくできる

パソコンを使用する上での，必ず越えなければならないハードルです。

といっても，心配する必要はありません。必ずインストールしなくてはならないWindowsソフトは，それゆえに，他のどんなソフトよりもインストール作業が簡単になっています。

佐藤さんのインストール作業を追ってみましょう。

どのソフトも，インストール前の作業は同じです。まず内容物の確認。つぎに，すべてのフロッピーディスクのバックアップを取ります。

ほとんどのソフトには，そのソフトの簡単な説明や，インストールの方法を説明した手引きが入っています。だいたい10ページくらいの薄い本ですから，作業をはじめる前に，最低限目をとおしておきましょう。

まずは，Windowsのインストールです。指定されたフロッピーディスクを挿入して，マニュアルのとおりに「set up」と入力します（**写真12**）。

あとは，画面から指示がでますから，それにしたがいます。

と，書くと，大変省略したようですが，実際そうなのです。コンピュータを前にして，佐藤さんがしたことは，画面の指示にしたがってディスクを入れ替え，ときどきマウスで画面の「了解」をクリックするだけでした。

画面には，いろいろな設定が表示されるのですが，ほとんど変更する必要がない項目ばかりなので，画面をながめるしかすることがありません。また，わからないことがでてきたときも，いつでも画面の「ヘルプ」をクリックすれば，疑問に答えてくれます。

「インストール終了」という文字が画面に表示されたら，作業は終了です。

指定されたとおりに，PCiN 486S／25を再起動すると，みごとにWindowsが立ち上がりました（**写真13**）。

WORDとExcelのインストールも，基本的に同じです。Windowsの画面から，指定されたディスクを差し込みます。あとは，画面の指示にしたがってディスクを差し替え，了解をクリックするだけ。Windowsのインストールと同様に画面の「ヘルプ」が疑問に答えてくれますから，やはり迷うことはありません。

接続と同様，あっけないほど簡単に，ソフトのインストールは終了してしまいました（**写真14，15**）。

Windows環境を手に入れた！

佐藤さんがインストールしたソフトは，カンペキに動作してくれました。

マウスで，ダブル・クリックやドラックを繰り返しながら，ウィンドウの開閉，移動をさせる佐藤さんは，実に楽しそうです。

「WORDを起動させ，簡単な文書を書き，文字の大きさや書体を変更したあと，別のウィンドウでExcelを起動。棒グラフを読みだし，それをWORDの文書に貼り付ける（**写真16**）」

このような作業が，簡単に行なえます。

Windowsの特徴の一つは，その操作性の良さと，わかりやすさにあります。少しの練習で，WORDとExcelの操作を一度に覚えてしまう佐藤さんを見ていると，それが非常によくわかります。

もちろんソフトを完全に使いこなすためには，マニュアルも多少は必要でしょう。しかし，少しの練習でこれだけの作業ができるのでしたら，より快適にソフトの多彩な機能を覚えることができるでしょう。

まとめ

最初に設定した質問に答えましょう。

「DOS／Vパソコンは，初心者でも本当に使うことができるのか？」

この答えは，「できる」です。ただし，この答えには，「アフター・サービスが十分に整っていれば」という注意がつきます。

佐藤さんの例を見ればわかるように，DOS／Vパソコン導入のための作業は，まったくのDOS／V初心者でも，自力で行なうことができるものです。しかし，そういった作業をスムーズに行なうためには，アフター・サービスがかかせません。

そして，この点さえしっかりしたメーカーを選択するのであれば，DOS／Vパソコンは，安価で高性能というすばらしい特徴を十分に発揮してくれます。

これからDOS／Vパソコンの導入を考えている人は，この点に考慮した上で，DOS／Vパソコンの魅力を十分に楽しんでください。

佐藤さんの反省点

- 電源が3ピンだったのには驚いた
- Windows上のソフトは簡単に使えるが，DOS／Vレベルのソフトがあまりない。または使えない（例：DOSシェルの使いかたを知らない）
- ハイレゾ対応（1024×768）のモニタを買って，PCiN 486S／25もハイレゾ対応となっているのだが，ドライバの組み込みかたがわからなかった。そのため，まだ640×480で使っている

マルチメディアDOS/V パソコン驚異のフルセット!

特集 DOS/V パソコン

PACKARD BELL/千葉電子株式会社

PB-MULTIMEDIA KIT

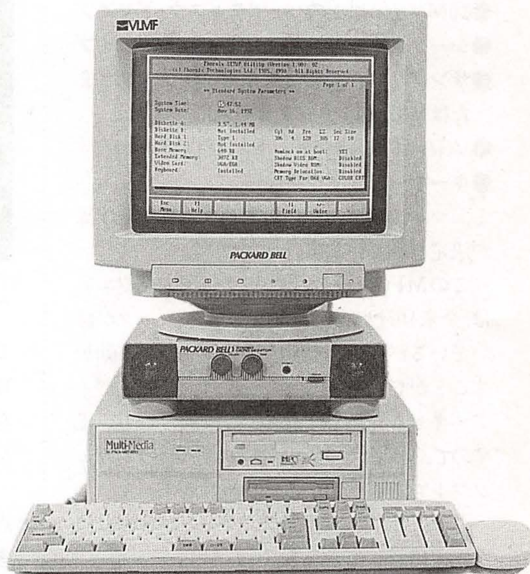
価格368,000円(発売記念特価298,000円)

■問い合わせ先
千葉電子株式会社PBショールーム(東京)
〒101千代田区岩本町3-5-5安田生命岩本町ビル8階
☎0120-009035

先日発表になったNEC PC-9821,そして富士通FM TOWNSIIの新3機種と,今,パソコン界にはマルチメディア旋風が吹き荒れています。

Windows上でマルチメディア環境を実現する『WindowsMME』の登場や,DOS/Vマシンのマルチメディア仕様である『MPC(エム・ピー・シー)』の発表によって,パソコンがどんどん高性能化する傾向にあるようです。

そんな中で,パッカード・ベルからマルチメディア・DOS/Vパソコン『PB-MULTIMEDIA KIT(ピー・ビー・マルチメディア・キット)』が発売になりました。買ったその日からマルチメディア環境を楽しむことができるこのDOS/Vパソコンは,いったいどんなマシンなのでしょうか?『MPC仕様』とその周辺について触れながら,『PB-MULTIMEDIA KIT』を使ってみて,実際にゲームで遊んでみましょう。



最強のマルチメディア・セット

PB-MULTIMEDIA KIT(以下,マルチメディア・キット)は,

- ●本体
- ●3.5インチ・フロッピーディスク(1.44Mバイト)
- ●CD-ROMドライブ
- ●ハードディスク
- ●14インチ・ディスプレイ(VGAモニタ)
- ●ステレオ音源ボード
- ●マウス
- ●専用スピーカ
- ●日本語キーボード(日本語106キーボード)
- ●日本語DOS/V5.02

と,マルチメディア・パソコンのフルセット構成になっています。こうしたパソコン本体と周辺機器を組み合わせた低価格のセットの登場は,DOS/Vパソコンならではの組み合わせといったところでしょうか。

絵や音に凝った海外製の優秀DOS/Vマルチメディア・ゲームや,マシンパワーを生かしたWindowsなどを使ってみようと考えている初心者には,迷わずに買える嬉しいセットになっています。

同時期にNECから発売されたCD-ROMドライブ搭載のマルチメディア・マシン『PC-9821(価格31万8000円)』も,マルチメディア・キット同様にディスプレイや音源をセットにして販売していることから,これからのマルチメディア・マシンはこのような構成で売られるのが一般的になるのかもしれません。

CPUには80386SX(25MHz)を採用。マルチメディア・パソコンの入門機としては十分な実力を持っています。

メモリは標準で2Mバイトを搭載。あとから増設すれば8Mバイトまで拡張することができます。Windowsを走らせることを前提に購入を考えている人は,合計4Mバイト以上のメモリをそろえることを検討してください。

ハードディスクは100Mバイトの容量を持つ内部増設型タイプで,日本語DOS/V5.02が導入済された形で出荷されています。

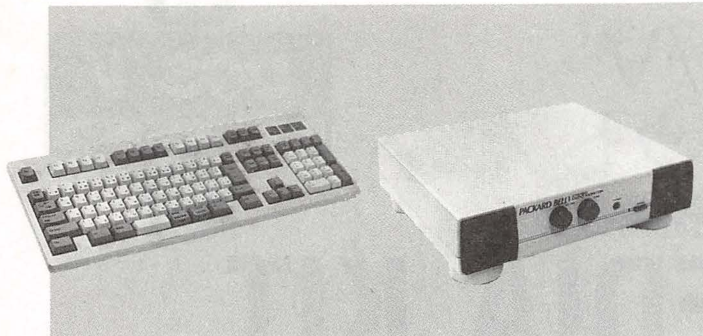
キーボードは,日本語に対応した『日本語106キーボード』(**写真1**)と呼ばれる標準的なものがセットされています。日本製のパソコン同様に,安心してスムーズに日本語入力を行なうことができます。

MPC仕様とは?

マルチメディア・キットの前面に装備されているCD-ROMドライブ(**写真3**)に『MPC』,『Sound Blaster(以下,サウンド・ブラスター)』の刻印(**写真4**)があります。これはいったい何を表すマークなのでしょうか?

MPCはMultimedia Personal Computerの略称で,1990年に発表された"IBM互換機のマルチメディア仕様"を指します。その内容は,

- ●80386SX以上のCPU
- ●2Mバイト以上の拡張メモリ

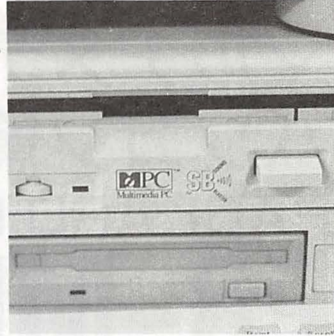


《写真1》日本語106キーボード。日本語に対応した多くのDOS/Vパソコンに広く採用されている

《写真2》専用のステレオ・スピーカ。マルチメディア・キットにはステレオの音源が準備されているのだ



《写真3》標準で装備されているCD-ROMドライブ。CD-ROMをキャディに入れてドライブに挿入して使用する



《写真4》MPCとはMultimedia Personal Computerの略称のこと。DOS/Vパソコンのマルチメディアの仕様を指す

- **1.44Mバイト・フロッピーディスク・ドライブ**
- **30Mバイト以上のハードディスク・ドライブ**
- **シークタイム1秒以下のCD-ROMドライブ**
- **サンプリング機能付き（PCM）の音源（またはMIDIインターフェース）**
- **VGA（640×480ドット256色表示）**
- **キーボード，マウス**

と，マルチメディアに対するきめ細かな仕様が決定されています。

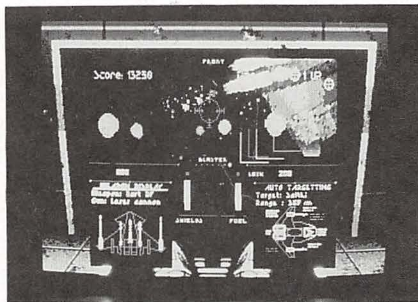
このMPCマークが付いているソフトウエアは，全米10社が販売しているMPCマークが付いているパソコンなら，機種を問わずに動かすことができます。もちろん，マルチメディア・キットもその仕様を十分に満たしていますので，MPCマークが付いたマルチメディア・ソフトで遊ぶことができるわけです。

では，サウンド・ブラスターというのは何を指すのでしょうか？

実は，サウンド・ブラスターというのはDOS/Vパソコンをマルチメディア・マシンにグレード・アップするためのキットの名前です。ほとんどのDOS/Vパソコンは，MPCの仕様を満たすCD-ROMドライブや音源などを搭載していません。そんなマシンをマルチメディア化するキットがサウンド・ブラスターなのです。他にも，たくさんの会社から同じようなマルチメディア・アップグレード・キットが発売になっています。

マルチメディア・キットの“マルチメディア”たるゆえんは，MPCだといえるでしょう。

前にあげたNEC PC-9821や富士通FM TOWNSは，拡張しだいでMPC仕様を満たすことが可能になり，事実，FM TOWNSのWindowsMME上で動作するMPCソフトが存在しています（12月号，11月号 Windows MMEの連載を参照）。



《写真5》マルチ・ウイング・コマンダーの画面。プレイヤーは宇宙船を操って敵と戦う。臨場感ある音がスゴイ

しかし，どちらもIBM-PC互換機という観点からはずれてしまうこともあり，MPC本来の規格を満たしてはいません。

とはいえ，FM TOWNSの新3機種が1.44Mバイトにも対応したフロッピーディスク・ドライブを搭載したということは，少なからずもMPC仕様を意識し互換の可能性を考えた結果なのではないでしょうか。

ウイング・コマンダーで遊んでみる

ウイング・コマンダーCD-ROM版(WING COMMANDER/ORIGIN社/価格14,800円／T・ZONE本店価格）は，アメリカのゲーム雑誌Game Player Magazineにおいて，1年間でもっとも優れた作品に贈られる“1990 Game of the Year!”を授賞するなど，迫力あるゲーム展開はたくさんの人の注目を集めました（写真5）。

このゲームは，アメリカのパソコン・ゲーム業界では一つのジャンルとして成立している“3次元フライト・シミュレータ”に，シューティング・ゲームの要素を加えた，まったく新しい感覚の作品に仕上がっています。

マルチメディア・キットでCD-ROMソフトを使う場合は，CD-ROMをキャディと呼ばれるケースに納めて本体に挿入します。そのとき，CD-ROMの光る盤面を下に向けます(写真3)。

あとはCD-ROMに入っている『ORIGIN CD Games menu』を起動させて（「D：ORIGIN」と入力する），カーソル・キーでウィング・コマンダーの名前を選択すればOKです。これで，迫力あるゲームを楽しむことができます。



《写真6》DOS/Vパソコンのソフトはここで手に入る！ T・ZONE本店4F IBMゾーン／☎03-3257-2652

《第1表》PACKARD BELL PB386SX-25スペック表

CPU	80386SX-25MHz
コプロセッサ	80387SX-25MHz（オプション）
メモリ	2MBメモリ標準装備
FDD	3.5インチ1.44MB/5.25インチ1.2MBが標準装備
HDD	ハードディスク専用スロットあり
ポート	マウスポート/プリンタ・ポート RS-232C（9PIN）/ゲームポート（15PIN）
拡張スロット	16bit×3（ATバス）

特集 DOS/Vパソコン

▶PC/AT◀の周辺カードとビデオカード

Written by 山田晴玄

DOS/Vマシン（PC/ATおよびその互換機）の特徴は，その周辺機器や増設カードの豊富さでしょう。国産パソコンで，サードパーティの周辺機器を買おうとすると，せいぜい増設メモリとハードディスクくらいです。いっぽう，IBM PC/AT（以下，PC/AT）はビデオカードやRS-232Cインターフェースなど，パソコンになくてはならない大部分の機器までサード・パーティが開発しているのです。この点は，今までパソコン・メーカーが供給する機器さえそろえればよかった国産パソコン・ユーザーになじみにくい事柄と思われます。そこで，なぜPC/ATに周辺機器が多いのか，そしていちばん種類が多くわかりにくいビデオカードについて紹介していきましょう。

PC/ATというパソコン

PC/ATというパソコンは，IBMが開発しました。

IBMは汎用コンピュータ分野の大メーカーですが，パソコン分野では，アップルなどとくらべると後発です。そこで，自社のパソコンの技術を無償で公開して，自社のパソコンを広げる戦略をとりました。

初代IBM PC，PC/XT，PC/ATの3機種は，それが持つ回路や内蔵ソフトウエアなどを含む技術が公開されています。

そしてサード・パーティはIBMが公開した資料を元に，周辺機器や互換機を開発しました。

これが大きな力になって，IBM PC/ATは世界標準のパソコンといわれるまでに普及したのです。

IBMが技術を広く公開したことでPC/ATの周辺機器を作るサード・パーティが成長し，市場が活性化したことで成功したといえるでしょう。

もっとも，サード・パーティの互換機が力をつけ，本家IBMのシェアを落とす結果にもなりましたが…。

PC/AT互換機は世界中で膨大な台数が生産されています。累積台数は1億台を越えるといわれ，本場のアメリカではごく日常的にパソコンを使う姿を見ることができます。

このあいだ，アメリカ大統領選挙があって日本でもさかんに報道されましたが，あらゆる場所にパソコンがあり，利用されているのをテレビで見た読者も多いでしょう。

PC/ATの周辺機器が豊富なのは，この市場規模の大きさが一つの原因です。PC/AT関連機器には，アメリカや台湾，日本をはじめとするアジア諸国に膨大なサードパーティが存在しますが，それらが供給する機器を十分に吸収できる市場があるわけですね。

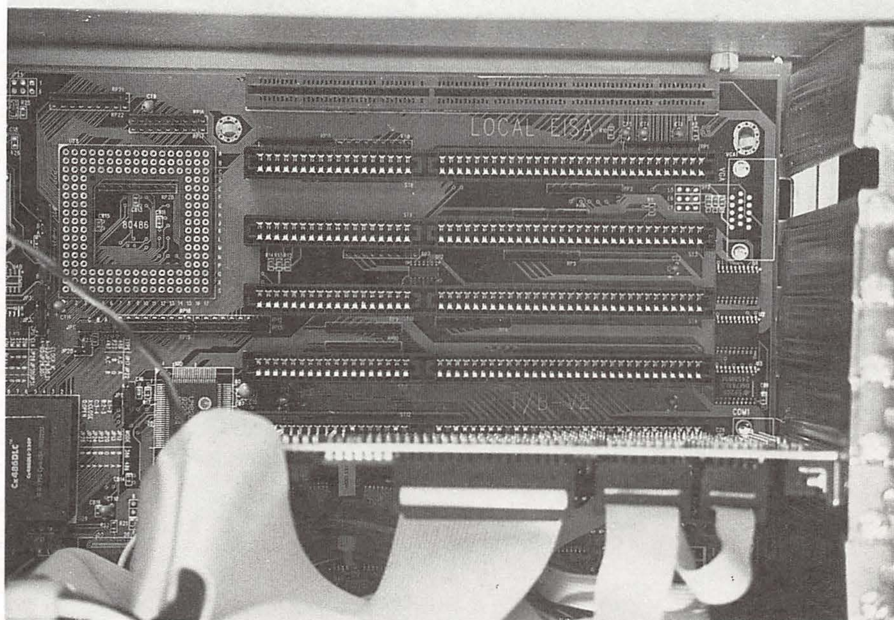
PC/ATの周辺機器が多い原因には，もう一つPC/ATというパソコンの構造的な特徴があります。PC/ATの基本部分は，CPUとメモリ，周辺LSIで構成され，基板にはキーボードのコネクタしかありません。

基本部分だけでは，ハードディスクやフロッピーディスク，プリンタはもちろん，ディスプレイさえつなげないのです。

その結果，PC/ATの基本部分はCPUとメモリと周辺LSIに絞りこまれたのです。

そのほかの，たとえばCRT出力を行なう機構やプリンタ出力，RS-232Cインターフェース，フロッピーディスクやハードディスクは，すべて「拡張バス・スロット」に「インターフェース」を接続して利用するようになっています。

PC/ATはCRT出力のインターフェースを，サード・パーティのボードに交換することが可能です。



《写真1》DOS/Vパソコンのスロット一例

これは，PC/ATが時代にとらわれず，新しい高解像度グラフィックに対応していく原動力になりました。

PC/ATの基本設計が行なわれてから10年近く経過していますが，いまでも多くの人々に利用されているのは，PC/ATがあらゆるインターフェースを時代に合わせて強化できたからです。

PC/ATというパソコンは，インターフェースによっていくらでも機能を変えることが可能です。高解像度グラフィックスや高速ハードディスクなど，すべての周辺機器が強化できるため，サード・パーティは競って良質で速いカードを開発しています。

ユーザーも，新しい強力なカードを取り付けることで，自分のパソコンのパワーアップをはかることができるわけです。

ビデオカードとは

今，PC/ATの膨大な周辺カードの中で，「ビデオカード」が最も注目を集めています。

世界的にみると，すでに1,000万ユーザーを抱えるMS-Windowsが新しい基本ソフトの地位を獲得していますが，MS-Windows動作のためには，速くて高解像度のグラフィックが要求されるからです。

MS-Windowsユーザーがもっとも多いのはPC/ATですから，MS-Windowsの利用に耐える速くて，表示のきれいなグラフィックを持つビデオカードが，いろいろなサード・パーティから開発され，発売されています。

サード・パーティは，各社別個にビデオカードを開発しているわけですが，かといって，これらのビデオカードが互いに互換性がないわけではありません。

10年の歴史を持つPC/ATのビデオカードですから，歴史的に見るとさまざまなカードが開発されてきました。IBM自身が規格を決め，開発したビデオカードが標準になり，それをサードパーティが拡張するという経緯をたどるのが標準的なビデオカードの普及の姿です。

もっとも古いビデオカードは，MDA(Monocrome Display Adapter)とよばれるモノクロの英文字しか利用できないビデオカードです。

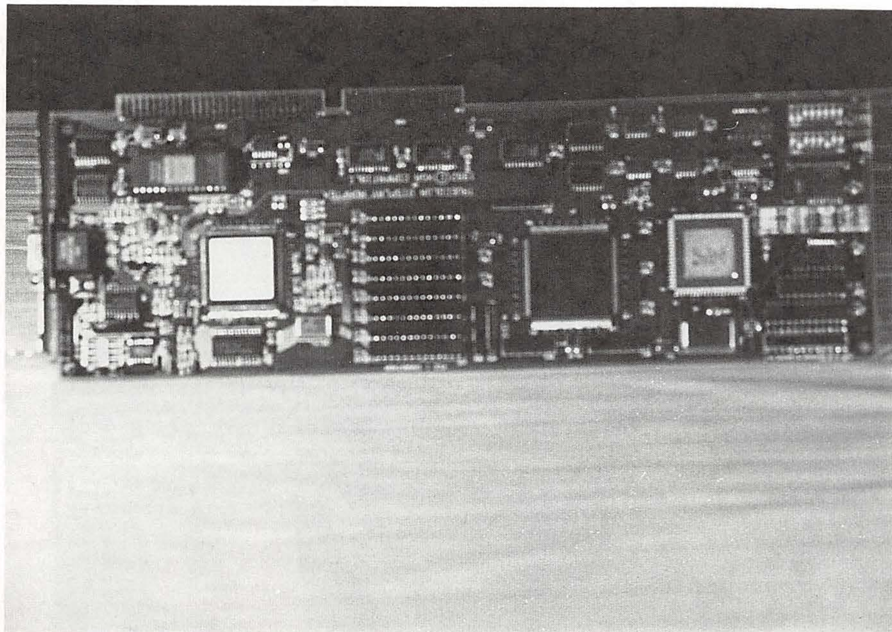
MDAは，初代IBM PCとともにIBMが開発しました。モノクロの文字しか表示できませんが，構造が簡単で速いため，LAN(Local Aria Network)のサーバーなどで利用されているようです。

グラフィックが表示できるようになったのは，CGA(Color Graphics Adapter)以降です。CGAはPC/XTとともにIBMが開発し，320×200ドット4色などのグラフィックを表示することができました。しかし，これではとてもMS-Windowsに耐えられませんね。

本格的なグラフィックスを持つようになったのは，EGA(Enhanced Graphics Adapter)以降です。

EGAも，IBMがPC/ATとともに開発したカードで，640×350ドット16色などのモードを持っています。さらに，EGAを強化したVGA(Video Graphics Array)も開発され，640×480ドット16色という国産パソコン以上のグラフィックを持つことになります。

ごぞんじの人も多いでしょうが，DOS/VはVGAのグラフィックスに日本語を表示させています。



《写真2》XGAボードの一例(サードパーティ製)

VGAはIBMが規格を公開し，MDA, CGA, EGAの各ビデオ機能も内蔵しているため標準的なビデオボードになりました。しかし，VGA以降のビデオカードは多少複雑な経緯を持っています。

IBMはVGA以降，8514/AとXGA(eXtended Graphics Array)という二つのビデオカード規格を作っています。

8514/Aはグラフィック専用のボードで，VGAカードとサブコネクタでつないで利用するカードでした。1,024×768ドット256色のグラフィックを持ち，その解像度のときだけ8514/Aカードが動作するのです。8514/AはIBMが規格を公開したたので，サード・パーティが8514/A互換のビデオカードを開発していますが，CADなど特殊分野を対象にする高価なカードが多いのが特徴です。

もう一つの高解像度規格XGAは，VGAの機能を含み，さらに1,024×768ドット256色と640×480ドット6万色モードを持っています。

また，XGA-2というXGA強化版は，さらに800×600ドット32,000色などのモードを持ちます。しかし，XGAは昨年まで規格が公開されていなかったため，まだサード・パーティのXGAカードはごくわずかです。

VGAが開発されたのが1987年，XGAの規格が公開されたのが1991年です。サード・パーティはこの間，VGAを上回る解像度を持つ独自のビデオカードを開発しました。

それが，いま標準的に利用されているスーパーVGA(Super VGA：SVGA)です。SVGAは，VGAと互換性を持ちながら，1,024×768ドット256色や800×600ドット256色などのモードを増設しています。

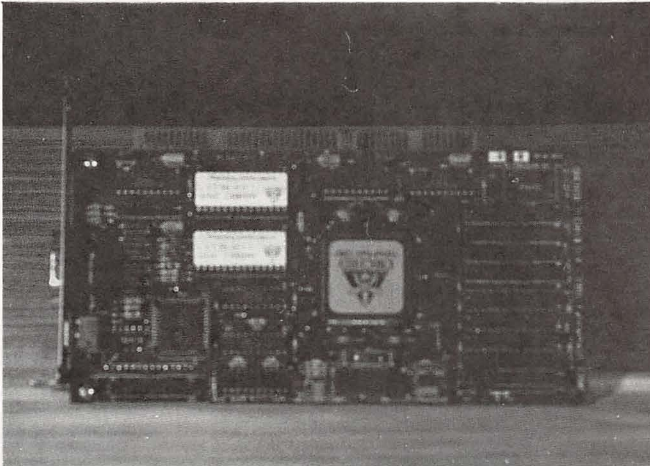
ただし，メーカーごとに高解像度への対応の方法が異なるため，高解像度モードでの互換性はありません(もちろん，VGAのモードは，どのSVGAでも互換性を持ちます)。

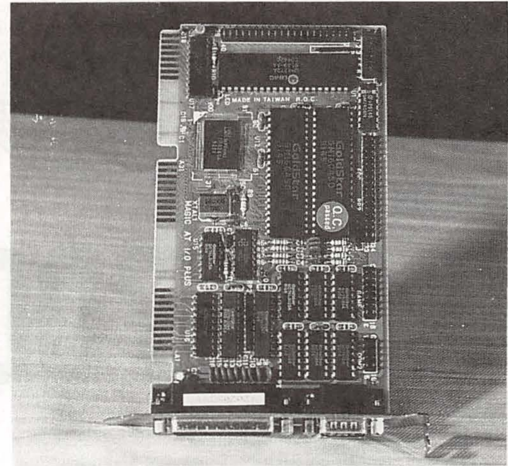
SVGAは多くのメーカーが開発を競ったため急激に低価格化が進み，いまや大部分の互換機に標準搭載されるようになりました。しかし，その能力はSVGAカードに搭載されているLSIやカードを開発したメーカーによって異なります。

日本にPC/ATが上陸した直後に注目されたのが，Tseng Lab.(ツェンラボ)が開発したET-4000というSVGAカスタムLSIを搭載したビデオカードです。

ET-4000は，通常のVGAモードが非常に高速で，DOS/Vに向いたカードです。また，高解像度でも当時としては速い部類に属していました。

その後，DDD(Display Dispatch Driver)が開発され，日本語MS-Windowsでも，SVGAの高解像度モードがさかんに利用され


《写真3》S3チップを搭載したビデオボード


《写真4》HD/FD/RS-232C/プリンタ・インターフェース

るようになりました。

そこで広まったのが，Diamondの「STEALTH VRAM」です。STEALTHは，S3（エスキューブド）というメーカーが開発したLSI（S3チップ：86C911 or 86C924）が搭載されています。

S3チップは，MS-Windowsのグラフィック機能をハードウエアで実行できるという，MS-Windowsに向いたSVGAカード。高解像度モードで非常に高速に動作し，超高速MS-Windowsを実現するすぐれたビデオカードです。

STEALTHを搭載した互換機の日本語MS-Windowsは，たとえば文字のスクロールがDOSのエディタと変わらないほどの速度になります。STEALTHは一挙にDOS/Vユーザーに広がり，いまや標準的なビデオカードとなっています。

そのほか，日本でいま注目されているのは，ATIの「Graphics Ultra Pro」やPARADICEのカードなどです。いずれもMS-Windowsで高速，DOS/Vでも快適という点が，日本で受け入れられるビデオカードの条件になっているようです。

注目のハイカラーカード

このように，DOS/Vが登場し，IBM PC/AT互換機が日本に流入した当初は，おもに速いことと安いことが注目されました。

ビデオカードも，速いことが強調されてきましたが，徐々にPC/ATが広がるにつれて，ユーザーの嗜好もまた変わってきたようです。

たんに速いだけでなく，たとえばマルチメディアやエンターテイメント・パソコンとして楽しめる要素も，重要視されはじめています。

とくにマルチメディアは，いまのところPC/ATが一番の近道になっています。

CD-ROMやサウンドカード，高解像度ビデオカードという，マルチメディア・パソコンの必須条件が，すべてサード・パーティのすぐれたカードで提供されているからです。

また，ソフトウエアも日本IBMが日本語版MS-Windows対応マルチメディア・エクステンションをリリースして整ってきました。

マルチメディアは画面がきれいなことが重要です。一応，マルチメディア・パソコンの最低ラインは640×480ドット256色ですが，SVGAなら800×600ドット256色，1,024×768ドット256色など，マルチメディア・パソコンの規格を楽にこえる高解像度グラフィックスも可能です。

しかし，写真などの自然画をマルチメディアで扱うようになると，256色ではものたりなくなってきます。最低でも32,000色，できれば1,600万色フルカラーがほしいところです。

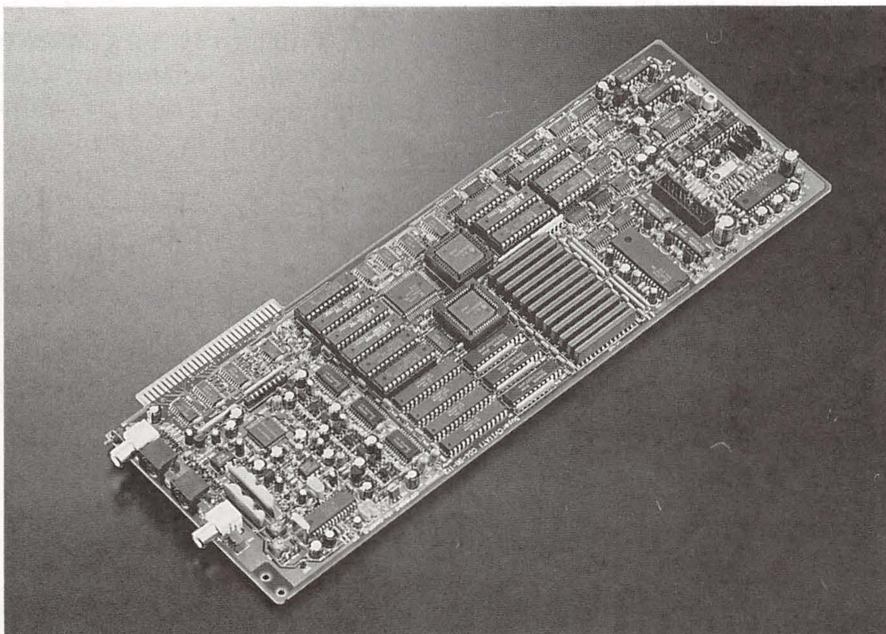
そういう需要が増えてきたこともあり，SVGAの中でもハイカラー対応のボードが多く見られるようになりました。

いまのところ，800×600ドット32,000色，640×480ドット1,600万色，640×480ドット32,000色などが，SVGAのハイカラー対応カードの標準的なモードです。

ハイカラーになると，速度が犠牲になるのが普通です。ハイカラーのデータ量は膨大ですから，どうしても描画するのに時間がかかるわけですね。しかし，先に紹介した高速なS3チップもハイカラー対応版になりましたし，マルチメディア機器メーカーが新しい高速ハイカラー・ボードをだしてきました。

これらを搭載したPC/ATの日本語マルチメディアMS-Windowsは，非常にきれいです。

自然画を無理なく扱うことができ，なにより本物のマルチメディアの雰囲気を味わうことができるのです。これも，サード・パーティが競い合って良質なボードを提供している，PC/ATだからこそ，実現できることといえるでしょう。


《写真5》カノープスの画像取り込みボードスーパーCV I

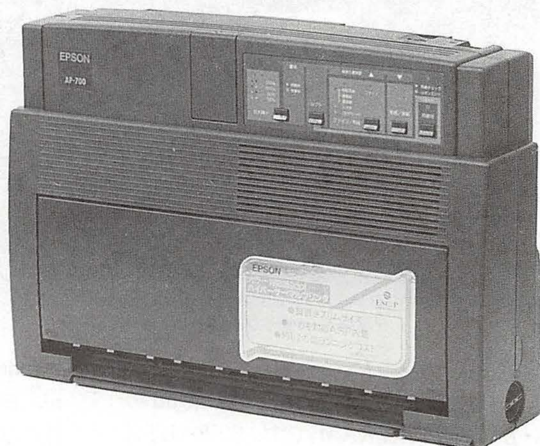
高スピード・低コストを実現した熱転写プリンタの革命！

EPSON

AP-700

価格79,800円

■問い合わせ先
エプソン販売(株)
☎03-3377-3500
〒151東京都渋谷区初台1-53-6



たくさんのメーカーから新製品ラッシュの続くプリンタですが，どれも魅力的な製品ばかりで，購入を考えている人も迷っていることと思います。

そんな混乱した状況の中，エプソンが自信を持って発売したのが，今回紹介する熱転写カラー・プリンタ『AP-700』です。

48ドット，360dpiという高品位の解像度に加え，熱転写プリンタの常識を打ち破る，高速印字を実現しています。気になるランニング・コストも，新しいインクリボンの開発により，大幅なコストダウンに成功しています。

さらに低価格でありながら，オートシート・フィーダ標準装備やカラー印刷可能など，まさに魅力的な機能が盛りだくさんのプリンタです。

今，もっとも注目されているプリンタ『AP-700』を，さっそくチェックしてみましょう。

画期的な熱転写プリンタ

この『AP-700』は，熱転写方式のプリンタです。熱転写プリンタは一般的に，「プリンタ本体が安価でコンパクト」，「静かな印刷」，「いろいろな用紙に印刷できる」という利点があります。その反面，「印字速度が遅い」「ランニング・コストが割高」といった欠点が指摘されていました。

しかし，AP-700はそういった欠点を低減し，なおかつ熱転写プリンタの利点を生かした製品となっています。まさに，画期的な熱転写プリンタといえるでしょう（**第1表**）。

《第1表》AP-700仕様

印字方式	熱転写および感熱シリアル・ドット・マトリクス
印字速度（漢字）	ファイン・モード：46文字／秒　高速モード：86文字／秒
解像度	360dpi（ドット／インチ）
搭載フォント	明朝体，毛筆体
用紙サイズ	A4，B5，往復ハガキ，ハガキ，OHPシート
インターフェース	セントロニクス仕様
外形寸法	350（幅）×92（奥行）×239（高）mm（縦置きの場合）
重量	約3.1kg

高速印字＆低ランニング・コスト

まず印字速度ですが，AP-700は“高速モード”を使用することにより，毎秒86文字（全角漢字）を印字できます。高速モードの場合，部分的にかすれる文字もありますが，かなり注意して見なければ気がつきません（**第1図**）。普段の書類や手紙でしたら，高速モードで十分でしょう。もちろん，よりきれいに印刷できる“ファイン・モード”もあります。

つぎに注目されるのが，ランニング・コスト。『マルチタイム・リボン』という，5回まで使用できるインクリボンが開発され，非常に経済的に使うことができます（**写真1**）。

少々かすれはしますが，十分文字が読める程度の印刷で構わないのであれば，だいたい15回までは使用することができます。試し印刷を多くする人には，嬉しいですね。

ファインモード

AP-700は高速モードを使用すること
の熱転写プリンタの常識を大きく打ち

高速モード

AP-700は高速モードを使用すること
の熱転写プリンタの常識を大きく打ち

《第1図》一太郎Ver.4で作成した文書を，高速/ファイン・モードで印刷

AP-700は，これを使用することにより，A4用紙1枚あたり約4円という，これまでの約1／2のランニング・コストを可能にしました。

カラー対応の高品位印刷

AP-700の最大の魅力は，カラー印刷ができることでしょう。カートリッジを交換するだけで，美しいカラー印刷が可能となります。

搭載しているフォント（書体）は，“明朝体”と“毛筆体”の2種類（**第2図**）。“ゴチック体”がないことに疑問を持つ人もいるかと思いますが，最近のワープロ・ソフトのほとんどがゴチック体を搭載していることを考えれば，納得するはずです。このフォントは，ディップ・スイッチの操作により，“太”と“標準”の2種類の印刷をすることができます。

B4サイズの印刷をサポートする“縮小印刷機能”も，もちろん装備されています。縮小倍率は50%と80%の2種類があり，スプレッド・シートなどの大量のデータを，効率良く印刷することができます。また，125%の拡大機能もありますので，特にアピールしたい文書や，毛筆体4倍角のあて名を，大きく印刷したいときなどに威力を発揮してくれるでしょう。

印刷可能な用紙も，感熱用紙，熱転写用紙はもちろん，他の方式のプリンタでは印刷不可能な用紙までOKです。ハガキ用カラーリボンや，透過率の良いOHP用カラーリボン（ともに価格1,500円）の他，**第2表**のように豊富なカートリッジが用意されています。

多機能を内蔵した(?)ボディ

●ASF内蔵のコンパクト・ボディ



《写真1》AP-700付属品。手前左がカラーリボンで，右が5回まで使用できる新開発のマルチタイム・リボン。どちらもリボンだけの交換も可能で，さらに経済性を高めることができる

明朝体標準	毛筆体太
明朝体標準	毛筆体太

《第2図》明朝体（標準）と毛筆体（太）の印字見本

この価格帯の熱転写プリンタで，はじめてオートシート・フィーダ（以後ASFと略）を内蔵しています（**写真2**）。ASFは，印刷のときに自動的に用紙をセットしてくれるため，手をわずらわせることなく連続印刷が可能となります。このASFは，ハガキなら20枚，A4の用紙なら50枚までセットできる本格的なものです。

また，AP-700は非常にコンパクトなプリンタで，省スペースで使うことができます。縦置き，横置きのどちらでも印刷することができ，たとえば狭い場所では縦置き，高い場所には横置きと，設置する場所によって適した方法を選ぶことができます（**写真3，4**）。

●見やすい操作パネル

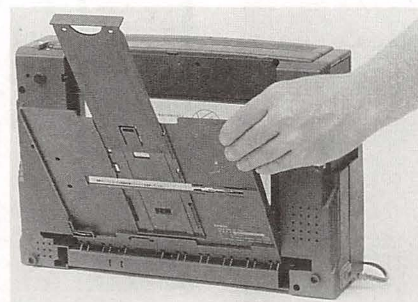
ディップ・スイッチを含めた，すべてのスイッチ類が本体前面に配置されているため，印刷操作が簡単です（**写真5**）。

●たくさんのパソコンに対応

プリンタ制御コード『ESC／P』機能により，エプソンPCシリーズをはじめ，NEC PC-9800シリーズ，DOS／V対応マシン，東芝J-3100シリーズ，各社AX仕様マシン，APPLE Macintoshなど，数多くのパソコンで使用できます。

なお，プリンタ・ケーブルは別売りとなっていますので，購入のときは注意してください。エプソン純正品の場合は，PC-9801シリーズ対応のものとして『#8238』（価格5,000円）が発売されています。

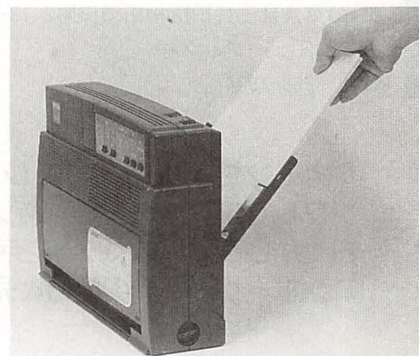
プリンタの購入を考えている人は，インク・ジェット・プリンタばかりではなく，熱転写プリンタ，特にAP-700にも注目してはいかがでしょうか。



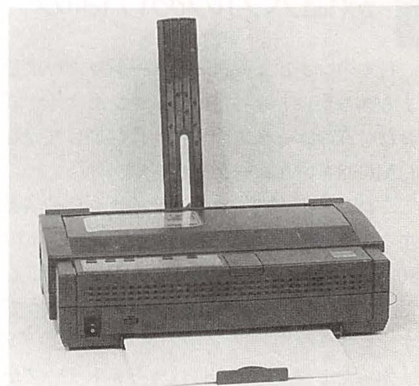
《写真2》印刷作業を大幅に効率化してくれるASF。ハガキは20枚，A4，B5の用紙は50枚までセットできる

《第2表》AP-700インクリボン一覧

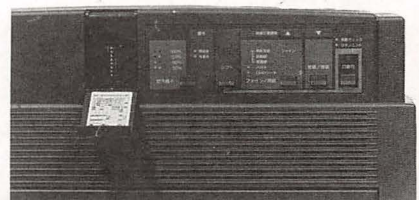
リボン・カートリッジ	AP10RCT	価格1,200円
カラーリボン・カートリッジ	AP10CRC	価格1,500円
マルチリボン・カートリッジ	AP10MRC	価格2,000円
リボンパック（黒×5）	AP10RPT	価格3,000円
リボンパック（カラー×5）	AP10CRP	価格4,000円
リボンパック（マルチ×3）	AP10MRP	価格2,600円



《写真3》縦置きの印刷形態。ちょっとしたスペースがあれば印刷作業ができる



《写真4》横置きの印刷形態。安定性が必要な場所や，高い場所に設置するときに効果的



《写真5》操作しやすいように，前面に集中配置されたスイッチ類。縦，横置き，いずれの場合も操作は容易

数値入力方式の代表的な音楽ソフト！

COME ON MUSIC レコンポーザ／98

価格58,000円(MIDIアダプタ付属)，**53,000円**(MIDIアダプタなし)

■問い合わせ先
〒101東京都千代田区神田須田町2-13-1明和須田町ビル
カモンミュージック㈱
☎03-3258-1934

カモンミュージックの「レコンポーザ／98」は，パソコンでMIDI音源モジュールを自動演奏するソフトです。国内でも音楽ソフトはいろいろなものがありますが，カモンミュージックはもっとも古くからこの種のソフトを手がけています。そのカモンミュージックのもっとも新しい製品の「レコンポーザ／98」の実力と完成度はどんなものか？　探ってみましょう。

数値入力のあけぼの

日本のコンピュータ・ミュージックがはじまるきっかけとなったのは，シンセサイザでおなじみのローランドが'70年代後期に発売したMC-8というシーケンサです。

これはアナログ・シンセサイザを自動演奏するために作られたもので，CPUは8ビットの8080を搭載，メモリが16kBしかないものでした。それでも，当時定価が120万円したそうです。

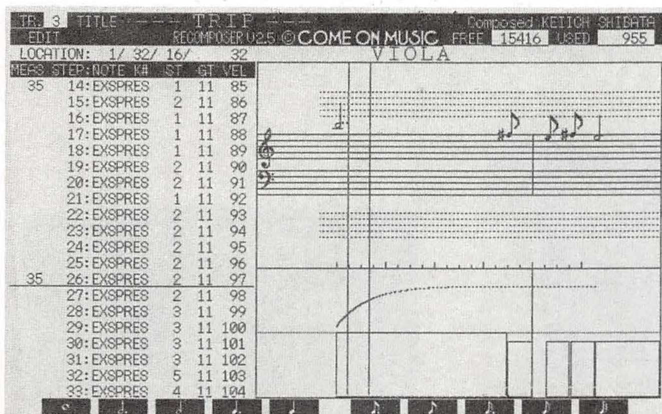
作ったデータの保存にはカセットテープが使われ，当時のミュージシャンの話によれば，3時間以上使うと発熱のために暴走してしまうので，冷やすためにしばらく使うと電源を切ったり，家庭用扇風機でいつも風をあてていなければならなかったとか，いろいろな伝説が残っています。

今どき，MC-8を使っている人はいませんが，重要なことは，MC-8で確立された音符のデータへの変換の方法（ステップ・タイム，ゲートタイムという数値によって音符を表現する）が，今でも国産数値入力式音楽ソフトの入力方式の主流として，ほぼそのまま引き続いていることなのです。

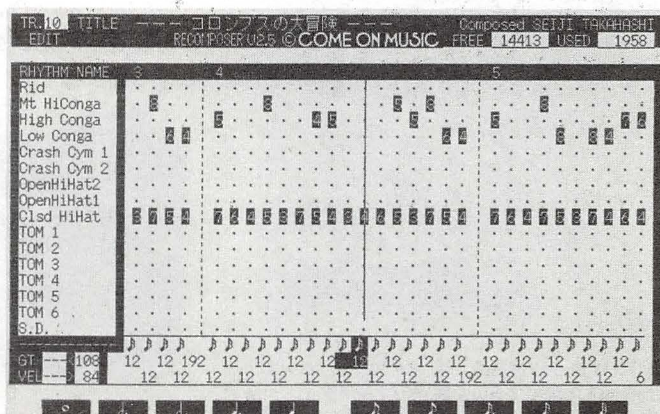
数値入力は，MC-8の時点ですでに完成していたということになります。さて今度，新発売されたカモンミュージックの「レコンポーザ」は，数値入力でコンピュータ・ミュージックをやっている人達の間でもっとも普及している音楽ソフトの最新版です。

生まれ変わったRCM

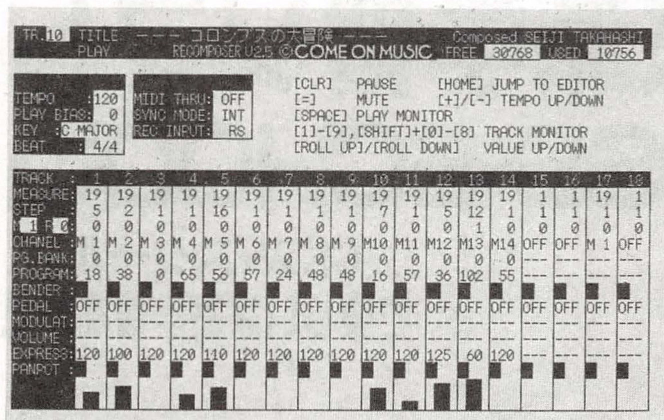
プロからアマチュアまで，数値入力のコンピュータ・ミュージック・ソフトというと，カモンミュージックのRCMシリーズがいちばん有名です。



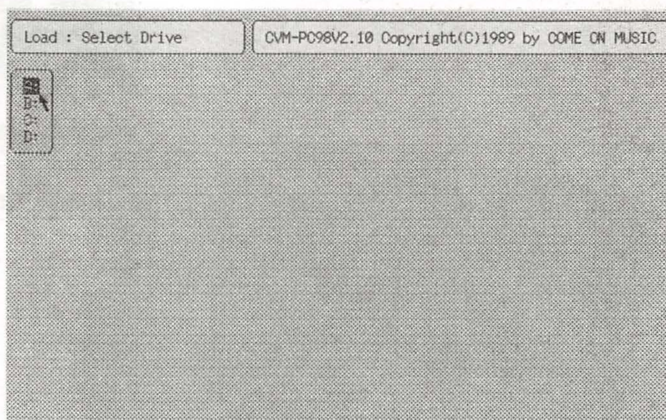
《画面1》データ入力画面。数値と音符が左右に並んでいる



《画面2》リズム入力画面。格子上に数字を並べて入力



《画面3》演奏中各MIDIチャンネルの様子が一目でわかる



《画面4》他のソフトからデータを変換することもできる

このRCMシリーズが,今回2.3から2.5にバージョン・アップするにあたり,名前も変わり「レコンポーザ」という名前になりました。

それでは,変わった点について,みていきましょう。

EMSメモリに対応

最近のソフトは,どれも多量のメモリを必要とします。MS-Windows上で動くソフトなどはその典型で,メモリが3MB以上ないと動かないものもザラにあります。

ですから,パソコンに増設メモリを取り付けることも,あたりまえになってきました。パソコン購入時に増設メモリも一緒に買う人も少なくないようです。

ところで,レコンポーザの前身であるRCMというソフトは,増設メモリに対応していなかったのです。

ですから,メモリを増設したパソコンを持っていても,RCMを使うかぎり,メリットがありません。RCM自身も決して少ないメモリで動くソフトではありませんから,場合によっては,日本語FEP(日本語を入力するためのソフト)を切り離さなければならなかったり,ハードディスクを持っているのに,わざわざフロッピーディスクからパソコンを起動したりすることもありました。

何より,入力音符の数がメモリを増設しても増えないのが,RCMのユーザーの不満でした。レコンポーザはEMSメモリ(1種の増設メモリ)に対応したので,日本語FEPを使いながら,余裕のある入力音符数を確保することができます。

GM/GSコントローラ

パソコンの世界で,最近さかんに言われているのがマルチ・メディアですが,その一翼となるのが,MIDIです。

現在,たくさんのMIDI音源モジュールが発売されていて,パソコンにつなぐことができますが,その仕様についてはMIDIであるということ以外ほとんど何も取り決めがありません。

でもそれでは,マルチ・メディア対応のパソコン・ソフトを設計する人や,ユーザーとしてMIDI音源をパソコン用に購入する人がどれを買っていいか迷ってしまいます。

そんなパソコン界の要請を受けて登場したのが,GM(GSはこれと互換性を持ったローランドによる規格)です。

レコンポーザもこれに対応しており,GM音源を演奏するだけでなく,リバーブやステレオ定位など,さらに細かいコントロールを行なえるGM/GSコントローラを搭載しています。これらの音源とレコンポーザを組み合せて使えば,音源モジュールを総合的にコントロールできるわけです。

ESC/Pプリンタに対応

RCMはデータや譜面をプリンタに印字する機能を持っていましたが,ソフトで対応しているプリンタがNECのPC-PR101/201シリーズのみの対応でした。

レコンポーザはさらに,エプソンを中心に広く普及しているESC/P使様のプリンタも使えるようになりました。

以上,2種類の規格に対応していれば国内で売られているほとんどのパソコン用プリンタをカバーできますから,使いやすさがかなり向上したといえるでしょう。

データ・コンバータを強化!

ローランドの「ミュージ郎」といえば,PC-9801用コンピュータ・ミュージックの世界では,RCMと双璧をなしています。

それから,最近この世界に進出してきたヤマハの「HELLO! MUSIC!」,もあります。

これは,コンピュータ・ミュージックがさかんになったことの現れですから,ファンにとってはありがたいことなのですが,これらのシステムがどれも違うデータ形式なのは,ちょっと困りもの。友人どうし違うソフトを使っていると,データの交換ができません。

レコンポーザは,ミュージ郎とHELLO! MUSIC!,それから最近世界的に音楽データの標準として普及しつつあるスタンダードMIDIファイルのコンバータが付属し,他の形式のデータを変換して読み込むことができます。

その他の機能

そのほか,細かいことを付け加えると,マニュアルが全面的に書き直されたこと,RCMではハードディスクにインストールしたとき,キーディスクがないとシステムが立ち上がらなかったのが,レコンポーザではキーディスクなしで使えるようになったことなど,今回のバージョン・アップで大幅な刷新が行なわれました。これらは,今までのRCMユーザーが望んでいたものであり,レコンポーザはほぼ完璧な音楽ソフトになったといっても過言ではありません。

■レコンポーザ/98動作環境
NEC PC-9801シリーズ対応,MA01(付属,別売は10,000円)またはローランドMPU PC98/IIが必要

集中連載

コンピュータで楽しく学べるCAIソフト・レビュー

未来派学習ソフト「BOSS-SCHOOL」（ボス・スクール）で楽しい家庭学習を発見


▶《写真1》学習中の模様

サイエンス・ライタ
伴　大介

■問い合わせ先
㈱志学社
〒710-02岡山県浅口郡船穂町1755-1
☎086552-3577

最近，多くの公立小・中学・高校において「パソコンを利用した学習」が取り入れられてきています。

この，児童や生徒が時代の流れに対応できるように，との配慮は，パソコン操作が日常生活の必須要件として理解されてきた証拠だと思います。

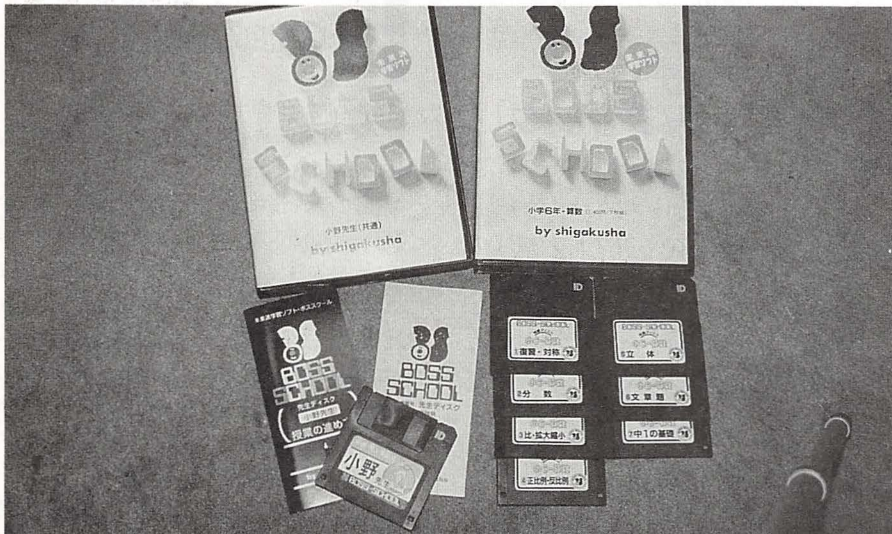
その中で，パソコンや周辺機器のハードウエアはもとより，使用されるソフトウエアも品質向上が図られていることは，とてもうれしいことです。

コンピュータを使って，勉強をする学習システムを，CAIと呼んでいます。このシステムは，かなりの歴史がありますが，手軽に内容豊富な，楽しい運用ができるようになったのは，パソコンがかなり普及してきた最近のことです。

これまでのCAIシステムは，学校の授業がそのままコンピュータの画面に登場し，正解と誤りがわかる程度のものや，参考書に印刷されている内容が画面に映るだけといった，どちらかというと，採点が自動的に集計できる便利さが強調され，先生側の配慮が重要視されていたような気がします。

でも，CAIシステムも変わりました。今回は，志学社と呼ばれる学習塾が，実績から開発した，今までにない概念で作った「楽しく学べてやる気度200%UPの学習ソフト」『BOSS-SCHOOL』を紹介しましょう。

それでは，BOSS-SCHOOLのCAIシステムについて，紹介することにしましょう。



▲《写真2》BOSS-SCHOOLのソフト。左が「先生ディスク」，右が「問題ディスク」。園児，小・中・高・英検5級など各種のソフトがある。
対応機種も98/286シリーズ，Panacom，FMR-50，FM TOWNSに対応している

BOSS-SCHOOLの特徴

画期的と言われる機能のうち，大きな特徴を四つピックアップします。

①楽しく学べる

ゲームと問題をミックスした方法で授業を展開，楽しい学習ができる。授業を進めるのは，石井先生，小松先生といった実名のついた個性あふれる「先生ソフト」(個人用各8,000円，塾・学校用各12,000円)。11人分の先生ソフトが準備されているので，学習者が好きな授業展開（ゲーム）を選択可能。

②飽きない学習

先生ソフトと問題ソフト（教科によりセット価格12,000円～42,000円)を組み合わせて授業を展開。同じ問題でも先生ソフトを色々替えて学習すれば，違う雰囲気になり，問題の解答が繰り返しになっても，飽きるということはない。

③無駄なくできる

学習した成績をすべて記録して，まだやっていない問題や間違えた問題を正解するまで優先的に出題するので効果的な学習ができる。

また，学習の途中で先生ソフトを替えても成績データは引き継がれ，ムダのない学習ができるよう工夫されている。

④安心ソフト

BOSS-SCHOOLは，一般のゲームソフトとは違って，問題を解くことでゲームが続けら

れるように工夫されているので，ゲームだけをしてしまうことはない。ゲームを続けていけば，自動的に全問題が学習できるようになっている。

また管理ソフトとして用意されている「ママかるて」(価格8,000円)や「生徒管理セット」(価格98,000円)を使用すれば，学習効果を簡単に把握でき，より細かく，効果的な学習プランが実施できる。

このような学習システムです

では，BOSS-SCHOOLの学習システムを紹介しましょう。

例として，「小松先生（迷路ゲーム）」と「小学6年生の問題（立体）」を組み合わせたものをご覧頂きましょう。

①まず「小松先生」のディスクをセットします。

②つぎに「先生ディスク」を抜いて，勉強したい「問題ディスク」をセットします。ここで，生徒の名前を登録，あるいは生徒名が登録ずみであれば，その名を指定します。

　その後，「男の子」か「女の子」を聞いてきます。(この選択によって，ゲーム画面でのキャラクターが変わります。)

③「男の子」か「女の子」の選択が終わると，学習が開始されます。

「小松先生」の場合には，「迷路の中の品物を取りながらゴールに到達するゲーム」なので，まず迷路画面がでてきます。先生によっては，まず問題を答えてから，ゲームがスタートするものもあります。

④矢印キーを操作して品物を取ります。迷路を進んで，好みの品物（フルーツなど）を取ると，弁慶がでてきて「問題」がだされます（「タダでは品物はあげない」なんていうんですよ)。ただし，中には「問題」を解かなくても品物が取れる「引換え券」も含まれているので，チョットした楽しみもあります。

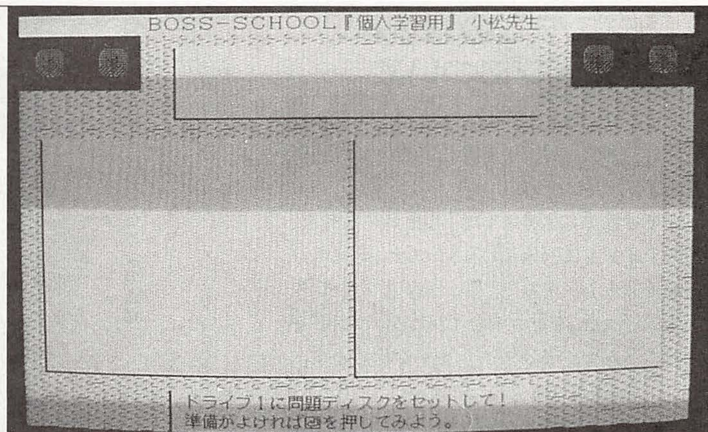
⑤ここで，問題が出題されます。

　解答を間違えると大きな×が表示され，つぎに問題の解きかたと正解が表示されます。

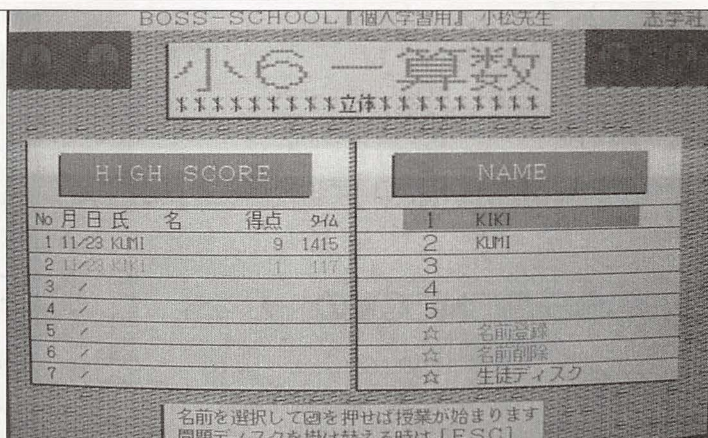
⑥正解すると，大きな○が表示され，ゲームがはじまります。

⑦めでたく全問正解したり，途中で中断すると，学習（ゲーム）が完了します。

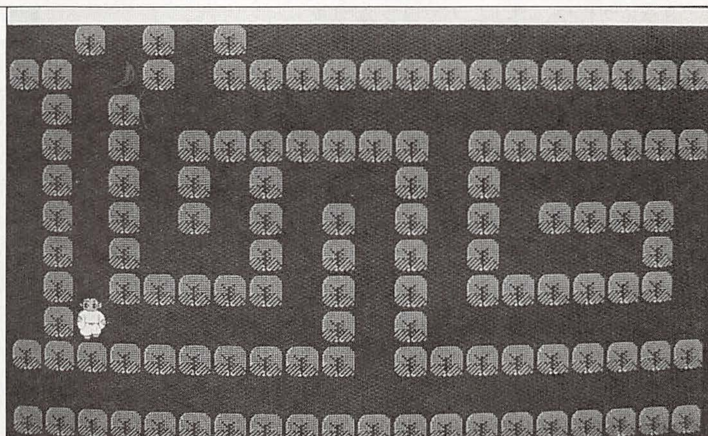
　終了問題数が表示され，記録されます。つぎの問題挑戦の励みになります。



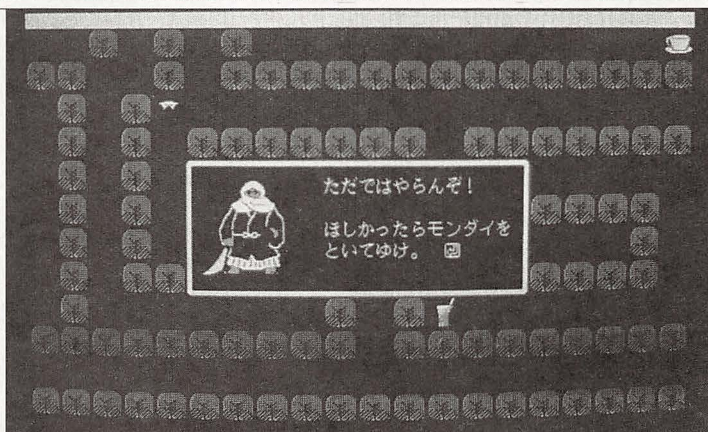
▶《写真①》「問題ディスク」のセット。指示がでる



▶《写真②》「問題ディスク」セット時の画面



▶《写真③》スタート画面



▶《写真④》品物を取ると……

システムのセットアップについて

ここで，BOSS-SCHOOLを利用するための実行ディスクを作る手順を，参考までに説明します。

とても簡単にできるので，心配いりません。

①ドライブ1にMS-DOSのシステムディスクをセットし，立ち上げる。ドライブ2に「先生ディスク」をセットして，次のコマンドを打ち込んで，リターン・キーを押します。

B:SETUP

これで，MS-DOSのシステム部分を「先生ディスク」にセットアップ（組み込む）する作業が自動的に行なわれます。

終了すると，

転送作業は終了しました

と，メッセージがでて作業は終了です。

購入した各「先生ディスク」は，すべてこのSETUPを行ないます。「問題ディスク」は，この作業は不要です。

BOSS-SCHOOLの学習開始

勉強を開始するには，

①セットアップが完了した「先生ディスクを」ドライブ1にセットし，パソコンの「リセット・スイッチ」を押します。

②システムが立ち上がり，「先生ディスクと問題ディスクを入れ替えて下さい」のメッセージがでてきます。

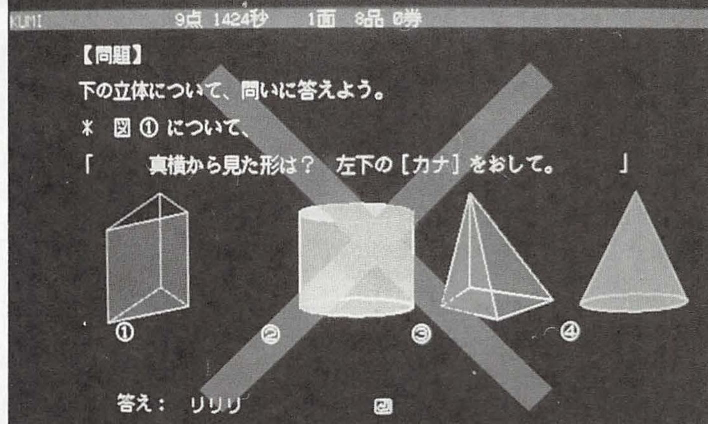
④ドライブ1に入っている「先生ディスク」を抜いて勉強したい「問題ディスク」を入れます。

入れると，問題のタイトル画面がでて，生徒の名前を確認する操作に入っていきます。

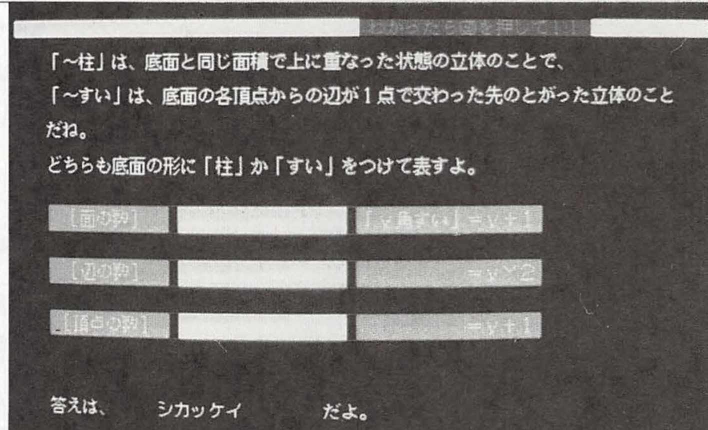
◆

さあ，いかがでしたか，本当に楽しく学習が進められていくのがわかります。頭を常にリラックスさせながら，授業展開していく方法は，「飽きのこない勉強」が持続できるよい工夫だと感じました。事実，私の子供の感想を聞いても，「快適に楽しく，テレビのクイズ番組のノリで勉強ができた」との声がありました。

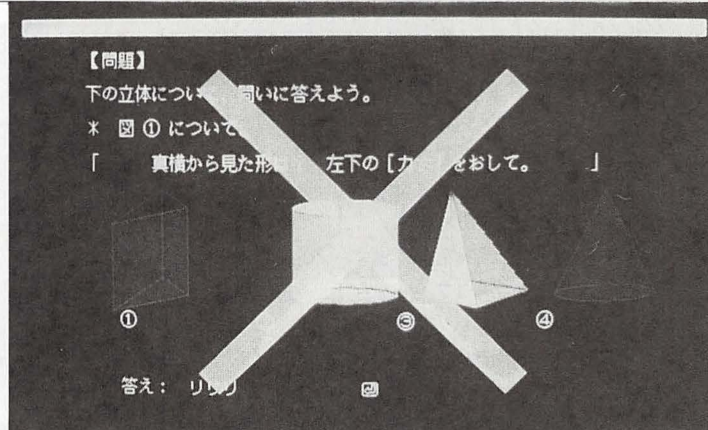
このBOSS-SCHOOLは，実際に塾で実施しているシステムで，効果と実績の高いものとなっていますので，安心して家庭での利用ができるものと思います。また，学習塾向けのシステムも好評，学校への導入も行なわれているそうです。（続く）



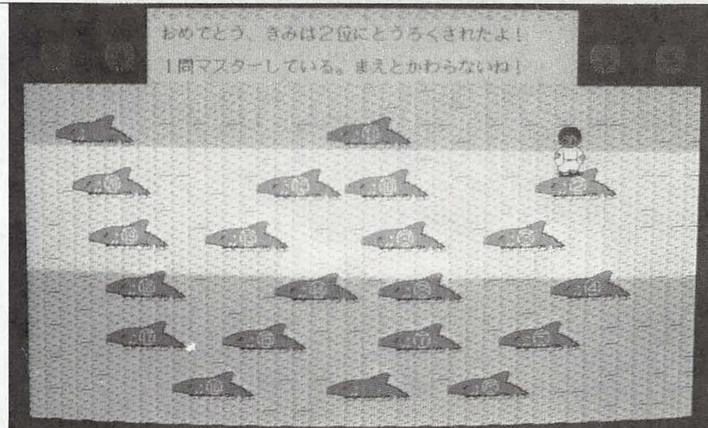
▶《写真⑤》誤答したときの画面



▶《写真⑤》解きかたと正解表示の画面



▶《写真⑥》正解したときの画面



▶《写真⑦》学習が終わった画面

新製品 Short Cut

パソコン

低価格32ビット・デスクトップ・パソコン

●日本アイ・ビー・エム
●PS／Vシリーズ2405-W，2405-Y，2410-Y
●価格

2405-W	198,000円～
2405-Y	298,000円～
2410-Y	378,000円～

日本アイ・ビー・エムのPS／Vシリーズは高性能ながらとても低価格な32ビットDOS／Vデスクトップ・パソコンです。

CPUには，高速のi486SX-20MHzまたはi486DX-33MHzを搭載し，快適な高速処理を実現しています。

メインメモリはシステム・ボード上で16MB，記憶拡張キットを使えば最大32MBまで拡張することができます。

ハードディスクは85MBまたは170MBで，さらにもう1台内蔵することができるので，最大で340MB内蔵可能です。

表示モードはVGA／スーパーVGAおよび1,024×768ドットの高速・高解像度を誇るXGAをサポートしています。

高画質なノンインターレス表示を採用のXGA-2表示アダプタ（別売80,000円）は1MBのVRAMを装着しており，262,144色中256色の同時表示をすることもできます。

Windowsによる高度なアプリケーションを存分に活用することができる基本性能を備えています。

AT拡張バス・スロットを備えていますから，IBM PC／AT用に世界中で数多く流通しているATバス仕様のアダプタ・カードなどを目的に応じて自由に選んで取り付けることができます。

■主な仕様

CPU：i486SX-20MHz（2405-W），i486DX-33MHz（2405-Y，2410-Y）
メモリ：標準4／8／16MB（2405-Wは，4／8MBモデルのみ），最大32MBまで拡張可能
VRAM：512kB～1MB
ビデオ・サブシステム：VGA＆SVGAまたはXGA
FD：3.5インチ×1基
HD：最大340MBまで内蔵可能
外形寸法：360（W）×422（D）×118（H）mm（2405-W／Y），405（W）×422（D）×144mm



（2410-Y）

■問い合わせ先
ダイヤルIBM
フリー・ダイヤル
☎0120-04-1992

32ビット・スーパーVGA仕様パソコン

●三洋電機
●AXAGE（エクサージュ）シリーズ，MBC-18CVF／CV4／CV10
●価格

MBC-18CVF	268,000円
MBC-18CV4（40MB・HD）	398,000円
MBC-18CV10（80MB・HD）	498,000円

三洋のAXAGEシリーズ，MBC-18CVF／CV4／CV10は，32ビットCPU80386SX（25MHz），スーパーVGAの高解像度画面表示が可能なパソコンです。

パソコンの操作をより快適に人間の動作に近付けるという発想に基づいたグラフィカル・ユーザー・インターフェース（GUI）が登場し，その一つにMS-Windowsがあります。

このMBC-18CV4／CV10は，とくにMS-Windowsを快適に利用することを考えて作られており，MS-Windows，大容量のメモリ，高解像度の表示機能などを標準で装備しているのが特徴です。

メインメモリを標準で8MB（CVFは2MB）搭載しているので，メモリを増設しなくてもMS-Windows環境を快適に利用することができます。

表示は，世界標準のVGA仕様（640×480ドット），そしてさらに高解像度のスーパーVGA（800×600ドット）も可能なので，たとえばDTP（デスクトップ・パブリッシング）などで，画面上に数多くの文字を表示できるので，レイアウトの確認がしやすくなります。また，絵文字などを多用したMS-Windows環境でも，同様に多数表示できるので有利です。同梱のMS-DOSは，AX日本語ソフトと海外のソフトを両用するのに便利なバイリンガルMS-DOS5.0，さらに日本語MS-Windows3.0A。マウスを標準で装備しています。

■主な仕様

CPU：80386SX（25MHz）
RAM：8MB（標準，18CVF），8MB（標準，18CV4，CV10）
表示：640×480ドット（VGA時），800×600ドット（SVGA時）
FD：3.5インチ（1.44MB／720kB）
HD：40MB（18CV4），100MB（18CV10）
OS／付属ソフト：バイリンガルMS-DOS5.0（日／英）



外形寸法：342（W）×98（H）×386（D）mm

■問い合わせ先
〒550大阪市西区江戸堀2-7-25
三洋電機　情報機器事業本部
☎06-443-5145

新製品 Short Cut

手軽なカラーノート型パソコン

●リコー
●「RICOH PSカラーノートS」モデル2433-V18／VB8
●価格
モデル2433-V18　538,000円
モデル2433-VB8（DOS／V付）　554,000円

リコーの「PSカラーノートS」は，DOS／Vに対応した手軽に使えるカラーノート型パソコンです。
CPUは32ビットi386SX（25MHz）を採用，鮮明表示のSTN方式8.9インチのカラー液晶ディスプレイ，脱着可能な80MB・HDを搭載しています。FDは1.44MB／1.2MB／720kBをサポートし，他社製パソコンのデータも読めるのが特徴です。

■主な仕様
CPU：32ビットi386SX（25MHz）
RAM：2MB（標準），10MB（最大）
表示：STN8.9インチ・カラー液晶（640×480ドット，16色同時表示）
外部記憶装置：3.5インチFD×1，80MB・HD（パック式）
重量・寸法：297（W）×210（D）×54.5（H）mm，3.2kg（バッテリ込）

■問い合わせ先

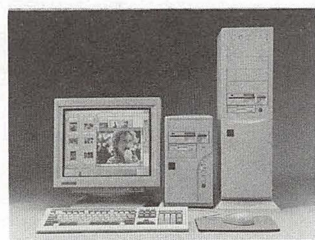


〒107東京都港区南青山1-15-5
㈱リコー販売本部パソコン事業グループ　☎03-3479-3111

486DX／2（66MHz）を搭載したデスクトップ・パソコン

ナレッジコンピュータコンサルティングは，486DX（66MHz）を搭載したIBM PC／AT互換パソコン「XAN AX-DX／2-66WIN TOP」を発売。価格は468,000円～です。

■問い合わせ先
ナレッジコンピュータコンサルティング　☎03-3299-5052



MS-Windowsインストール済PC-486GR

●セイコーエプソン
●PC-486GR "Windows" セット
●価格　628,000円

エプソンの「PC-486GR "Windows" セット」は，PC-486GRをベースにメインメモリ5.6MB，100MBのHD，専用拡張ビデオボード，増設ビデオメモリ，PCマウスをセットにした製品です。HDには，最初からMS-Windowsがインストールされているので，すぐにMS-Windowsが使えます。

■問い合わせ先
エプソンPCインフォメーション・センター
東京　☎03-3377-3531
大阪　☎06-212-8715
名古屋　☎052-953-9230

周辺機器

ポケット型 9,600bpsモデム

●インテグラン
●通信ポコ MP96
●価格　68,800円

インテグランの「通信ポコMP96」は，持ち運びに便利な9,600bpsのポケット型非同期モデムです。通信速度を9,600／4,800／2,400／1,200／300bpsの中から選択することができ，通信規格MNPクラス5，CCITT V.42bisを標準搭載しているので高信頼性の通信が可能です。
また乾電池による動作も可能で，ノート・パソコンに最適です。

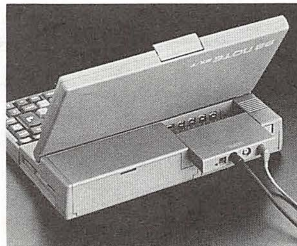
■問い合わせ先
〒110東京都台東区東上野4-6-7-301
インテグラン㈱　☎03-3842-3131

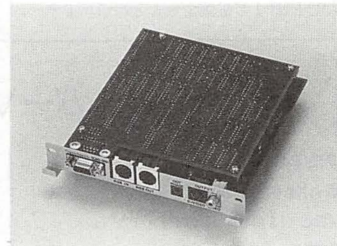


PC-9801のRGB信号をビデオ信号に変換するユニット

●コンピュータ・テクニカ
●ビデオパック98n SCN-4-98n，RGBスキャンコンバータIII SCN-3-98D
●SCN-4-98nはNECの98NOTEに対応，SCN-3-98Dは，デスクトップのPC-9801に対応
●価格
SCN-4-98n　39,800円
SCN-3-98D　98,000円

コンピュータ・テクニカのビデオパック98n（写真左）とRGBスキャンコンバータIIIは，それぞれ98NOTEのRGBアナログRGB，PC-9801のデジタルRGB信号をNTSCビデオ信号に変換する周辺機器です。



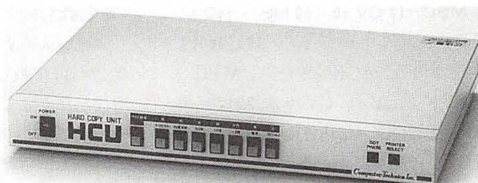


■問い合わせ先
〒145東京都大田区田園調布2-51-6長谷川ビル　㈱コンピュータ・テクニカ
☎03-3722-6490

パソコンの表示画面をプリンタに出力するユニット

●コンピュータ・テクニカ
●ハードコピーユニットHCU／HHC
●NEC PC-9801シリーズ，IBM PC／AT，Macintosh，AX対応
●価格　160,000円

コンピュータ・テクニカの「ハードコピーユニット」は，パソコンの表示画面を瞬時に記憶して，通常のプリンタにハードコピーする装置です。
実行中のプログラムの種類に関係なくハードコピーが可能で，カラー画面をモノクロでコピーしたときに問題に鳴る黒塗り現象も，色抜き処理によって解決されています。
色抜きの状態は，コピー前にモノクロ・コピー・イメージをディスプレイに表示できます。



■問い合わせ先
〒145東京都大田区田園調布2-51-6長谷川ビル
㈱コンピュータ・テクニカ
☎03-3722-6490

新製品 Short Cut

PC-386S/V/G/GS用性能アップキット

●アイ・オー・データ機器
●PK-EP486D
●価格　25,000円

アイ・オー・データ機器のPK-EP486Dは，エプソンのPC-386S／V／G／GSのCPUを486にアップグレードするためのキットです。CPUの処理速度を約1.5～1.7倍に高速化が可能です。また，PC-9801DA／RA／RL用486CPUチップのとコプロセッサのセットPK-Cx486／87D(42,000円)も新発売。PK-Cx486DEは，価格24,000円に改定されました。

■問い合わせ先
アイ・オー・データ機器サポート・センター　☎0762-60-3366

98NOTE用RAMカード

●アイ・オー・データ機器
●98NTⅡ-2M／4M／8M
●NEC 98NOTEシリーズ対応
●価格

98NTⅡ-2M	13,000円
98NTⅡ-4M	26,000円
98NTⅡ-8M	50,000円

アイ・オー・データ機器の98NTⅡシリーズはレジューム機能，EMS，プロテクト・メモリ，CARDドライブなど，NECの98NOTEにフル対応したRAMカードです。型番の末尾は，メモリ容量に対応しています。

■問い合わせ先
アイ・オー・データ機器サポート・センター　☎0762-60-3366

パソコン・プリンタ無線接続装置

●オムロン
●ワイヤレスプリンタリンクWP20シリーズWP20R2-256，WP20R4-1M，WP20T2，WP20T4
●価格

親機	WP20R2-256(標準)	69,800円
	WP20R4-1M(拡張)	79,800円
子機	WP20T2(標準)	59,800円
	WP20T4(拡張)	64,800円

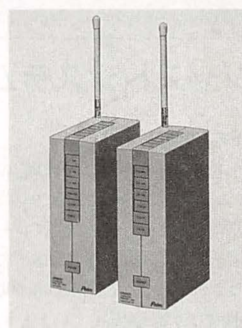
オムロンの「ワイヤレスプリンタリンクP-wave」は，プリンタに親機(受信機)，パソコンに子機(送信機)を取り付けるだけで，パソコンからプリンタへ印字データを無線伝送することができるパソコン・プリンタ無線接続装置です。

特定小電力無線400MHzを使用し，見通し距離で50mの無線伝送が可能です。

コネクタ数は標準タイプで2個，拡張タイプで4個装備されています。

モデムの技術を応用したデータ圧縮機能によって伝送効率の向上が図られているのも大きな特徴です。

■問い合わせ先
〒140東京都品川区北品川4-7-35御殿山森ビル
オムロン㈱　☎03-5488-3221



X68000用サブCPUボード

●ネオコンピュータシステム
●POLYPHON（ポリフォン）
●シャープX68000シリーズ対応
●価格

メインメモリ2MB	65,000円
メインメモリ8MB	90,000円

ネオコンピュータシステムの「POLYPHON」は，シャープX68000シリーズ用サブMPUボードです。

XVIと同等の処理能力を持つ16MHzの68000をコアとしたASSP(特定用途向け標準品)TMP68303を搭載し，68000アセンブラでプログラムを組める人なら簡単にPOLYPHONを利用することができます。そのほか，X68000本体用増設RAM，MIDIインターフェースを標準装備，コプロセッサ用ソケットも実装され，68881(68882)を装着すればコプロセッサ・ボードとしても機能するなど，すぐれたコスト・パフォーマンスを実現しています。

なお，POLYPHONは，直販のみなので，購入希望者は住所，氏名(社名，所属)，電話番号をネオコンピュータシステムに連絡し，予約申込書を送ってもらうことになります。

■問い合わせ先
〒120東京都足立区綾瀬6-36-2コーポ松井202
㈱ネオコンピュータシステム
☎03-5682-7007(月～金，PM0：00～PM4：00)

高校／専門学校用ポケコン

●シャープ
●PC-G805／815
●価格（学校向け販売のみ）

PC-G805	14,500円
PC-G805	12,500円

シャープは，数値や式などのデータを入力すれば簡単にグラフや図形が作成できるグラフィック機能と画面のカーソルをパソコンのように上下左右に動かせるスクリーン・エディタを搭載したPC-G815(写真右)と，大容量32kBのRAMを搭載したPC-G805を学校向けに発売します。

■主な仕様
CPU：CMOS8ビット(Z80A相当)
表示：24桁4行
液晶：グラフィック対応144×32フルドット(PC-G815)，5×7ドット・マトリクス(PC-G805)
メモリ：32kB
プログラム言語：BASIC，CASL，機械語(以上，共通)，C言語(PC-G815)のみ





■問い合わせ先
〒261千葉市美浜区中瀬1-9-2
シャープ㈱　☎043-299-8210

PS/55用フルカラー・イメージ・スキャナ

●ライオス・システム
●RI-30 C01
●IBM PS／55シリーズ対応
●価格
RI-30 C01　290,000円

ライオス・システムのRI-30 C01は，IBMのPS／55シリーズ上のMS-Windowsに対応したカラー対応フルカラー・イメージ・スキャナです。

1,677万色のフルカラー，300dpiの高い基本性能を持ち，高速SCSIを装備しながら290,000円の高いコスト・パフォーマンスを実現しています。イメージを読みとって各種ファイル・フォーマットで保管することができるユーティリティ・ソフトを標準で装備しているので，RI-30 C01を導入すれば，すぐさま利用することができます。対応フォーマットは，BITMAP，OS/2BMP，TIFF，モトローラTIFF，PCX，IOCAです。また，RI-30 C01を使ったアプリケーション開発に便利なMS-Windows3.0用APIが付属しています。



■問い合わせ先
〒242神奈川県大和市中央林間3-2-10東急中央林間アネックス
㈱ライオス・システム
☎0462-76-9611

新製品 Short Cut

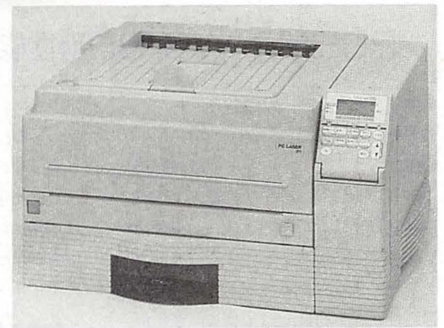
省エネ・省音・省スペースの レーザー・プリンタ

●リコー
●PC LASER SP8／7
●価格
PC LASER SP8　429,000円
PC LASER SP7　389,000円

リコーの「PC LASER SP8／7」は，レーザ・プリンタに求められる画像品質，スピード，操作性を追求するだけでなく，エコロジー，アメニティへの配慮を重視し，省エネ・省音・省スペースを実現した製品。SP8はA3判機，SP7はB4判機です。文字や図形のギザギザを自動的に補正する「ウルトラ・スムージング・テクノロジー」の搭載で400dpi相当の解像度の印字が可能です。またさらに，オプションの「CADキット600」を使用すれば，600dpiの印字も可能です。

そのほか，明朝体のアウトライン・フォントを装備しています。

■問い合わせ先
〒107東京都港区南青山1-15-5
㈱リコー販売本部LP事業グループ
☎03-3479-3111



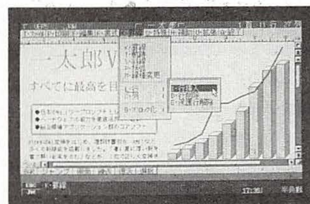
ソフト

ジャストシステムが一太郎Ver.5を開発

●ジャストシステム

ジャストシステムは，「一太郎」の新バージョン「一太郎Ver.5」を'93年2月から発売します。AI変換機能，「ジャストウィンドウ」の強化，など数多くの強化がなされています。価格は68,000円で，他機種にも順次対応していきます。

■問い合わせ先
〒770徳島市沖浜東3-46
㈱ジャストシステム
☎0886-52-8555



Macintosh用CD-ROM版 マルチ・メディア・ソフト

●シナジー幾何学
●REFIXION III　トナカイストーリー
●アップル Macintosh IIシリーズ（II vxを推奨）
●価格　6,800円

シナジー幾何学の「REFIXION III トナカイストーリー」は，赤鼻のトナカイをはじめとした，さまざまな童話のキャラクターがコミカルで美しく暖かい物語を繰り広げるCD-ROM版マルチ・メディアソフトです。

スタッフとしてビジュアル・アーティストの三浦洋幸，音楽にテリー。フライヤーを起用しています。

■問い合わせ先
〒171東京都豊島区高田3-7-9花輪ビル
㈱シナジー幾何学　☎03-3971-2891

MS-Windows対応日記型データベース

●北北西
●MAGICCUBE（マジック・キューブ）
●MS-Windows対応
●価格　19,800円

北北西の「MAGICCUBE」は，MS-Windows上で動作するダイアリ型データベース・ソフトです。

ソフトの中には，〝ミスター・キューブ〟，〝律子さん〟，〝熊五郎〟，〝留吉〟など，全体を見守る管理人的な存在のゆかいなキャラクター8人が住んでおり，ユーザーにそれぞれのメッセージを送り続けてくれるので，飽きずに毎日データを入力できます。

日記を付けていると，突然キャラクター達から電話がかかってきておしゃべりを楽しめる「おしゃべり」電話機能では，キャラクターが世間話をしてくれます。他に，ダイヤルQ2感覚で「無責任占い」に電話をかけて今日の運勢を占うこともできます。データ管理機能は，大きく分けて，3種類のデータ管理機能が用意されています。①自己管理データベースは，毎日の体調，気分，を数値で入力していくと，それがバイオリズム・グラフ化されます②人物の生年月日を入力すると，年齢，星座，誕生花，誕生石，干支などの情報がでてくる人物データベース③読書カード，映画カード，グルメカードなどが装備されています。

■問い合わせ先
〒101東京都千代田区九段南4-7-5-305
㈱北北西　☎03-3239-8717

PC-9801用ディスク容量倍増ツール

●エー・アイ・ソフト
●DiskX II Ver2.0
●NEC PC-9801シリーズ（VM以降），MS-DOS3.1以上対応
●価格　12,800円

エー・アイ・ソフトの「DiskX II Ver2.0」は，インストールするだけで自動的に圧縮／展開を行ない，見かけ上のハードディスク容量を2倍にしてしまうソフトです。

Ver2.0になって，ハードディスクやRAMディスクだけでなく，フロッピーディスク，光ディスクなどのメディアにも対応しました。

そのほか，①圧縮率優先か処理速度優先，圧縮ドライブごとに設定可能な2モード②圧縮ドライブのデータ構造に適応した最適化ユーティリティを標準装備③データ内容をそのままに一度作成した圧縮ドライブ・サイズを後から変更可能④管理クラスタ・サイズ4MBの追加／最大圧縮率の可変設定／XMS対応⑤リブートを使用したメニュー・ソフトなど市販ソフトとの親和性を改善⑥Ver1.0で作成した圧縮ドライブにも使用可能など，多くの特徴を備えています。

なお，DOS／V対応版の発売も予定されています。

■問い合わせ先
〒182東京都調布市布田1-29-2ビルディング川口6F
エー・アイ・ソフト㈱
☎0424-85-7400

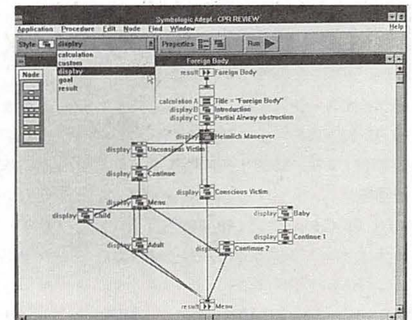
MS-Windows用ビジュアル・プログラミング・ツール

●アシーナ・アソシエイツ
●Symbologic Adept Ver.2.1（シンボリック・アデプト）英語版
●MS-Windows 3.0以上に対応，CPUは80286，80386，80486を搭載していること，HD・3MB以上，本体メモリ640kB以上，プロテクト・メモリ3MB以上必要
●価格　189,000円

アシーナ・アソシエイツの「Symbologic Adept Ver.2.1」は，開発言語を使用せずに，マウスでフローチャートを描くように簡単にアプリケーション・ソフトを構築できるソフトです。また，「画面ビルダー」という機能で簡単に画面を構築することができます。

Adeptには，エキスパート・システム構築用として米国NASAで開発されたプロシジャー・ネットワーク理論を具現化したエンジンを搭載しています。

■問い合わせ先
〒107東京都港区港青山6-6-21
アシーナ・アソシエイツ㈱
☎03-5466-2251



新製品 Short Cut

X68000用SX-WINDOW対応 FM音源音色作成ツール

●シャープ
●SOUND SX 68 K
●シャープ X 68000シリーズ, SX-WINDOW ver 1.1以上対応, メモリ2MB以上必要
●価格 15,800円

シャープのSOUND SX-68Kは，同社のパソコンX68000シリーズ用SX-WINDOW対応のFM音源音色作成ツールです。

特徴は以下の通り。

SX-WINDOWの特徴を生かし，マウス，マルチ・ウィンドウによる使いやすい操作が可能です。OPMDRV3.Xを使用したアプリケーション・ソフトで演奏中の音色をリアルタイムに変更可能することができます。

メイン・ウィンドウには，各パラメータやFM音源に関する知識を助けるヘルプ機能がついています。

また，FM音源のパラメータをそれぞれ入力して音色作成するほかに，〝明るさ〟，〝歯切れ〟など，抽象的な言葉で設定できるイメージ・ウィンドウも備えています。

そのほか，メモリの有効活用のために，メイン・ウィンドウとモニタ用キーボード，サブ・ウィンドウの機能のみを搭載したSOUND mini SX-68Kも付属しています。

■問い合わせ先
〒162東京都新宿区市谷八幡町8
シャープ(株) ☎03-3260-1161

その他

MindClubバルセロナ・オリンピック記念プログラム・コンテスト発表

●マイクロソフト アソシエイツ

日本語プログラム言語Mind（マインド）のユーザー団体MindClubでは，バルセロナ・オリンピックの開催に合わせてMindで記述したプログラムを募集していましたが，その審査結果を発表します。応募作品は全部で25作品でした。もっとも激戦だったのは10kB級ですが，無差別級では小数精鋭による決戦となりました。

10kB級
金メダル：zigsaw（三輪金時）
銀メダル：tdir（佐藤親志），c4if（松森茂），scd（宮内義明），delold（志波俊雄）

30kB級
金メダル：dcopy（三輪金時）
銀メダル：fed（志波俊雄）
銅メダル：prin（Mr.Z）

無差別級
金メダル：toto（薗部幸雄）
銀メダル：jsm（宮内義明）
銅メダル：25Q（黒沢隆文）

■問い合わせ先
〒107東京都港区南青山7-8-1
マイクロソフトウェアアソシエイツ内
MindClub
☎03-3486-1411

WONDERMEGAでMIDIによる自動演奏が可能になった

●日本ビクター
●WONDERMIDI（ワンダー・ミディ）RG-MD1
●価格 9,900円

日本ビクターの「WONDERMIDI RG-MD1」は，同社のマルチ・アミューズメント・マシンWONDERMEGAでMIDIによる電子楽器の自動演奏を可能にするカートリッジです。

MIDIworld規格に準拠したCD-ROMのMIDIデータを再生することができるほか，任意の演奏パートをの音を消し，手弾き演奏と競演するミュージック・マイナス・ワン機能など，いろいろな楽しみかたが可能です。また，WONDERMEGAのグラフィック機能を生かし，CD-ROM再生の基本操作や，音色変更，キー設定，テンポ設定などがカラーテレビに表示されたパネルで確認しながら行なえます。そのほか，演奏に合わせてカラーテレビでコンピュータ・グラフィックスの映像が楽しめるBGV機能を搭載。曲の雰囲気に合わせて5パターンのコンピュータ・グラフィックスが楽しめます。

■問い合わせ先
ビクターお客様ご相談センター



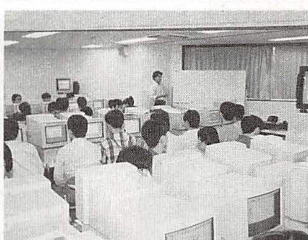
☎03-5684-9311

バンタンデザイン研究所，新講座開校

●バンタンデザイン研究所

バンタンデザイン研究所では，「マッキントッシュ・デザイナー科」，「ゲーム・プログラミング科」，「ゲーム・シナリオ科」を開講します。

■問い合わせ先
〒150東京都渋谷区恵比寿南3-1-8
バンタンデザイン研究所
☎03-3719-4775



マクセル「スーパーRD II」キャンペーン

●日立マクセル

日立マクセルではオリジナル・バックが当る「福招きプレゼント」を実施中。「スーパーRD II」シリーズに同梱されている応募カードを送ると，抽選でA賞「ツーウェイショルダー」，B賞「タウンデイパック」のいずれかをそれぞれ毎月200名，合計3,200名に当ります。しめきりは平成5年5月末日です。



■問い合わせ先
日立マクセル宣伝部
☎03-3241-9985

耐環境・耐塵設計のフロッピーディスク

●住友スリーエム
●「マークQ・クリエイト」シリーズ

住友スリーエムの「マークQ・クリエイト」シリーズは，耐環境・耐塵設計のフロッピーディスクです。



■問い合わせ先
〒158東京都世田谷区玉川台2-33-1
住友スリーエム(株)
☎03-3709-8167

ソフマップ大阪6号店オープン

●ソフマップ

ソフマップは，新たに大阪6号店を12月5日，大阪・日本橋にオープンします。

1階は，DOS／V専門フロアの「DOS／V STATION」で IBM，ASTなどのDOS／Vマシン本体とディスプレイ，周辺機器および各種ソフトを取り扱ったフロア。

2階はコンピュータ・ミュージック専門フロアの「MIDI LAND」となっており，キーボード，音源モジュール，サンプラや，MIDI関連機器，ソフトなどをそろえたフロアとなっています。

■問い合わせ先
〒556大阪市浪速区日本橋5-11-7
ソフマップ6号店
☎06-634-2201

パソコン・キャプテンを使ってみたい!……人のために

年末&来年を幸運に

もういくつ寝ると……。月日の過ぎゆくのは，本当に早いものです。(1月号ですが) 今年も終わろうとしています。師走です。

何かと多忙。そのクセ，いろんなパーティやイヴェントがあって，気になることがいっぱいではないでしょうか？

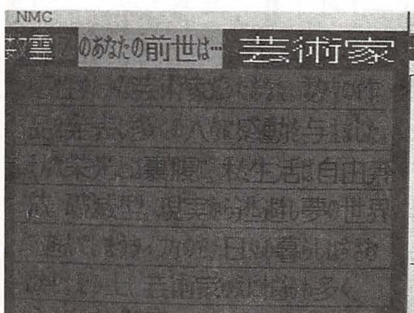
そんなアナタにお薦めしたいのがキャプテンの「占い」です。わざわざ出向いていって，長一い行列に並ばなくても，アナタの運勢を占ってくれる強い味方になってくれるでしょう。

有料番組，無料番組と数あるキャプテンの占い番組で，私を占ってみました。占いを信じる人，信じない人もその結果を参考にしてみてください。

前世の私

来世はぜひぜひ男性に生まれて，今以上に世間をお騒がせしたい……などと大きな野望を抱いている私ですが，前世は何者だったのでしょう？

まず，『前世の記憶』でコレがバッチリ明かされてしまいます。生年月日を入力するだけで，数霊により前世を判断し，前世の恋愛と現世のサクセス法を示してくれます。



ナガサキ・メディアセンター『前世の記憶』

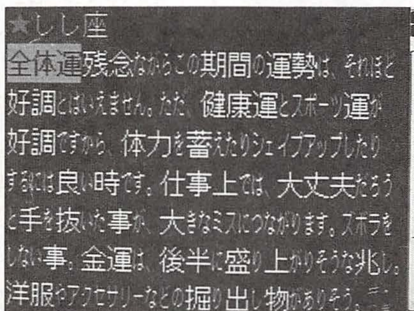
1967年8月12日生まれの私は，数霊7。前世は，なんと「芸術家」！　お，かっこいい。

と，思いきや夢の中に生きる自由奔放な破滅型な人だったそうです……。現世でのサクセス法は「現実に目を向ける」。

う，占いなんて……信じない。とは決して言えない。よく言われるセリフです。

星に願いを

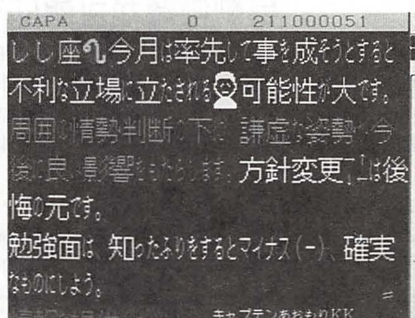
占いといえば『星占い』が代表格。たくさんある番組を何個か覗いてみましょう。8月12日生まれ (エッヘン，貴花田と一緒) は「しし座」さんです。



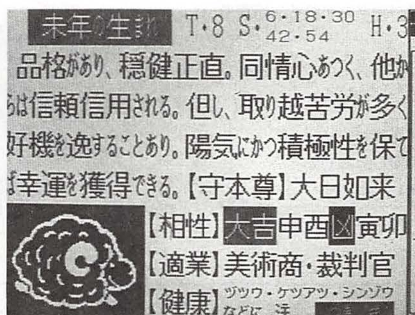
函館情報『今月の星座占い』

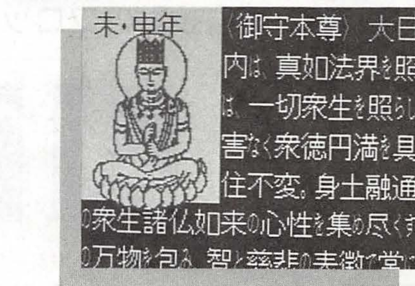
当たり前と言えば，当たり前なんですけど，どちらも良くない。ガッカリ。お星様のバカ。良い結果がでないと，つい占いなんて信じないよ，とスネたくもなります。

それならば，今度は干支(えと)で占ってみるからいいもん！　昭和42年生まれは未（ひつじ）年です。



キャプテンあおもり『ホロスコープ運勢』

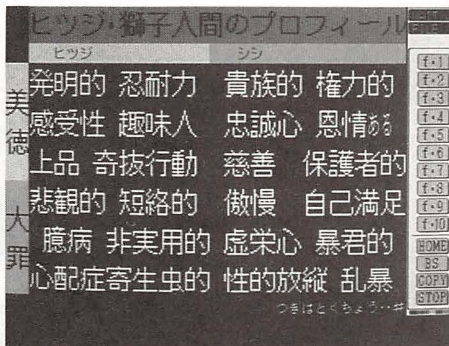




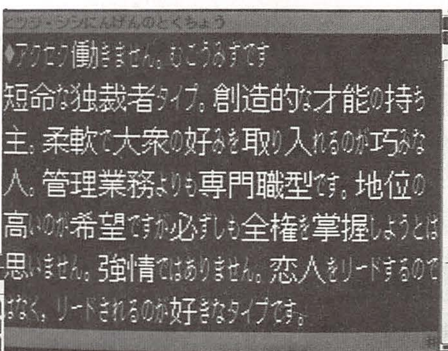
ピスタン『平成4年12干支占』

うん，そうそう。私ってこんな人ですよ。御守本尊まで拝めて，なんとなくありがたい気持ちがいたします。ぜひとも，来年も見たくなってしまいました。

こうなると，気になるのは「未年でしし座」の私はどんな人？ということです。それにうってつけの番組を発見。



CAPTAIN117『アストロジー干支&星占い』



ほめられてるんだかどうだかはわかりかねますが，なかなか楽しい診断だと思いませんか？　なんと，アンディ・ウオーホールも一緒だそうです。それだけで，偉い人になれそうだと思えてくるの，コレが短絡的ということなのでしょうね。やっぱり，占いは信じられるのかしら。

血は争えない

占いのトリは，当然『血液型』です。私は日本人に圧倒的に多いA型，と最も相性の悪いB型なんですよね。

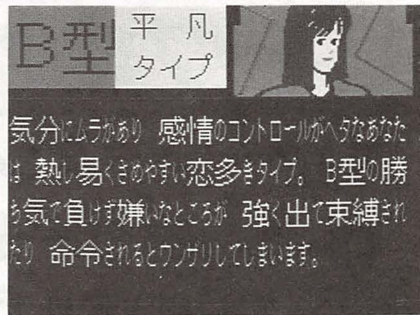
世間がなんとB型を非難しようと，私はB型に誇りをもって生きているのです！　胸張って番組を見ちゃいます。

B型気質は、興味や関心の向く方向に没頭する。マイペースで、規制や拘束を嫌う。ながら族傾向。判断は早く、柔軟。理解も幅広い。科学的正確さ実用的妥当性重視。広い好奇心があり、基礎より現象、事実にひかれる。形式的な挨拶苦手だが、心を開くのが早く、誰とも差別なく親しむ。
つづく・・#
中国新聞情報文化センター

中国コミュニケーションネットワーク『血液型占い』

そして，占いというとイコール恋愛と考える人も多いと思われます。そんな人にイチオシの番組はコレ。M'大阪『血液型恋愛マニュアル』。

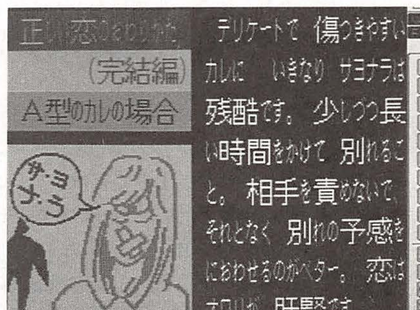
A・B・O・ABの4タイプだけで占うのではなく，その血液型の中で「お嬢様タイプ」「パンクタイプ」「平凡タイプ」「ミーハータイプ」にタイプ別に分けます。それから，恋の攻略法を教えてくれるという親切さ。



「B型平凡タイプ」の私は，ドキドキしながらA型の彼とのことを占ってしまいました。

そこで気に入ったのは「正しい恋のおわりかた」という項目です。アプローチをかけるより先にこんなところを見てもしかたないでしょうか？　いえいえ，参考までです。

恋はオワリが肝腎。だそうです。



☆

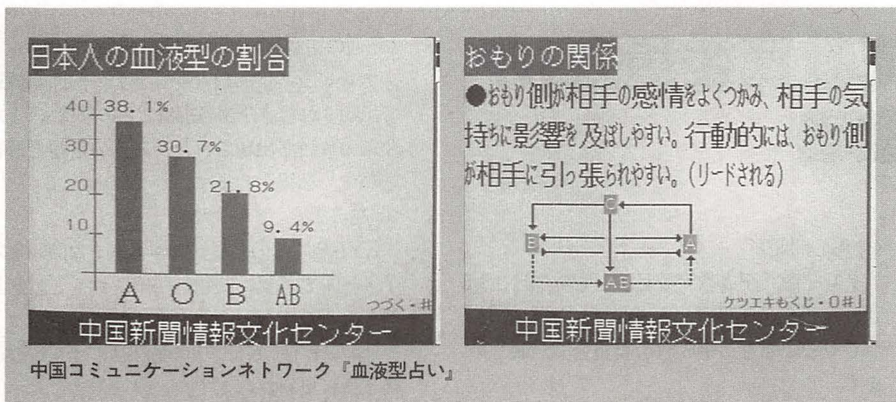
☆

☆

☆

このほかにもさまざまな占いがありますが，全部ご紹介してしまうと私という人間が赤裸々になってしまいますので，このへんで。

あとは，アナタが自分自身を占ってみてください。今からキャプテンに加入すれば，来年の占いはバッチリです。皆様の幸せと，私の幸せを祈ってます……。



中国コミュニケーションネットワーク『血液型占い』

ワープロ/パソコン通信新聞

1993年1月1日発行
◆通巻8号◆
構成・山本　まさこ

スキーシーズン到来。で，こんなサービスがスタート！
NIFTY-Serve & PC-VAN

お鍋とスキーが楽しい季節になりましたね。パソコン通信ではお鍋の最新情報はまだ検索できませんが，スキーのほうはバッチリです。

10月1日，ニフティとPC-VANの両ネット内に，山と渓谷社「スキーヤー（skier）」編集部提供のスキー情報コーナーが開設されています。このコーナーは，全国の55カ所のスキー場，旅行会社，協会，事務局などから寄せられるリアルタイム情報を提供するもので，具体的な内容は次のとおりです。

〈エリア別最新ゲレンデ情報〉
全国のスキー場を8エリアに分けて，ゲレンデ・コンデションを日替わりで提供。ゲレンデ状況（どの場所で，どのくらいの距離が滑れるか），積雪量（平均何cm），雪質，リフトの運行状況，イベント情報，主要交通機関の情報，主要宿泊施設の予約状況（各スキーエリアの主要宿泊施設について，2週間分の空室の有無）などがわかります。

〈国内主要スキー場情報〉
全国8エリア，55カ所のスキー場の最新最新状況を提供します。

〈最新トレンド／特選情報〉
世界で唯一の室内スキー場「スキーイング・イン津田沼」の詳細情報およびイベント情報，最近大流行のスノーボードの用具，イベント，ゲレンデなどの最新情報を提供します。

〈スキーバスツアー情報〉
サミーツアー社主催のスキーツアーの出発場所，出発時間，空席状況などを，行き先方面別に情報提供します。

〈海外ツアー最新情報〉
カナダ，ヨーロッパの人気スキー場のゲレンデ状況，イベント，ツアー予約状況などを提供します。

〈海外スキー場情報〉
カナダ，ヨーロッパの人気スキー場について，ゲレンデの概要などをガイドします。



〈クリスタル・グランドクロス情報〉
'92年12月から'93年3月までの主要な学生レースの結果とその時点でのポイント・ランキングなどの情報を提供します。

■PC-VAN＝「skier 最新ホット情報（S-KIHOT）」
■NIFTY-Serve＝「skier スキー情報（S-SKI）」
※このサービスは，NIFTY-Serve，PC-VANともに30円／分の別額サービス料金が必要です。

人気TV番組「平成教育委員会」がネットワークにも登場
EYE-NET

フジテレビの人気教育バラエティ番組「たけし・逸見の平成教育委員会」の連動企画が，11月7日よりネットでも始まりました。たけちゃんの毒舌ぶりもますますサえる今日このごろ，これからの展開はテレビとパソ通で2倍楽しめますね。内容は次のとおり。

〈今週の問題〉
テレビ版「平成教育委員会」で実際に出題された「今週の問題とその解答」を掲示。いつでもどこでも「平成教育委員会」が楽しめます。

〈今週の宿題／解答，来週の宿題／解答〉
テレビ版「平成教育委員会」の前回の放送で出題された「今週の宿題とその解答」，また今週の放送で出題された「来週の宿題と解答応募先」を掲示します。

〈問題募集〉
EYE-NETの会員からユニークな問題を電子メールで募集。問題が採用されると記念品がもらえるぞっと。

なお，EYE-NET上の情報は，テレビ放送終了後に更新されます。

掲示板メニューが大幅リニューアル
NIFTY-Serve

11月5日より，TOPメニュー「3.掲示板（BBS）」の利用方法とメニューが変わりました。大きな変更点は，掲示板への書き込みを「会員情報」を「公開」にしている会員だけに限定したこと，そして「フリートーク」「スポーツ／健康」「家庭／教育」ボードを廃止したことです。また，新しく「仲間募集」「文通コーナー」「スピリッツ（こころ）のコーナー」が追加されました。このメニューはこれまでの大手BBSでは見られなかったタイプで，ちょっと楽しみですね。その他の変更点は主に次のとおりです。

（次ページへ続く）

●「ふるさとボード」のサブメニューに地域メニューを追加。
●「売ります／あげます」と「買います／譲ってください」は「売ります」「買います」「あげます／譲ってください」の三つに。
●「売ります」のコーナーに「ワープロ」「パソコン」「その他」などのサブメニューを追加。

「最新」ネット情報

大手／草の根BBS局の近況

(NIFTY-Serve)

★朝日新聞の社説，コラム提供開始

10月29日より「朝日新聞ニュース速報」で新たに社説，天声人語，コラム（「窓―論説委員室から」）が提供されます。ご利用の際は30円／分の別額サービス料金が必要です。
■GOコマンド＝GO ASAHIW

★仕事で英語を使う人のフォーラムが誕生

11月1日，NIFTY-Serve ESにフォーラム「The English Teachers in Conference (ETIC)」がオープン。学生や英語教師など，仕事で英語を使う人のためのフォーラムです。質疑応答，情報交換など英語に関することなら何でも取り扱っています。
■NIFTY-Serve ESには，「Enter Connection-ID－－－>」で〝SVE〟と入力し，TOPメニューの「3. Communication/Bulletin Bds.」の中の「3.Forums」から入ります。またはGOコマンド＝GO FETIC

★アウトドアのフォーラム誕生

11月1日，NIFTY-Serve ESに「Adventurers Forum (ADVEN)」がオープン。アウトドア・スポーツで思いきり楽しみましょう，てな内容のフォーラムです。オフロード・ツーリング，サイクリング，ハイキング，登山，キャンプなどの会議室が設けられています。情報交換やオフライン・パーティも企画していく予定です。
■GOコマンド＝GO ADVEN

★「スキーフォーラム・プロフェッショナル」

「スキーフォーラム」には「スキーヤーズ・フォーラム（FSKIER）」，「スキーフォーラム・情報室（FSKIING）」の二つのフォーラムがありましたが，3番目として「スキーフォーラム・プロフェッショナル」が10月9日オープンしました。このフォーラムでは，大手スキー専門誌との提携による業界からのニュースや各種情報が提供されます
■GOコマンド＝GO FSKIPRO

★MIDIフォーラムに2フォーラム新設

10月9日，「MIDIフォーラム」に「MIDIツールフォーラム」「MIDIキーボードフォーラム」の2フォーラムが新設されました。
「MIDIツールフォーラム（FMIDITOL）」は，MIDI関係のソフトウエアツールの情報，作成，交換を中心としたフォーラム。MIDIプログラミング講座や，MIMPI，DECOPなどから，提携先のCompuServe MIDIフォーラムのフリーウエア・サポート，コンピュータ機種ごとの会議室などがあります（GOコマンド＝GO FMIDITOL）。
「MIDIキーボードフォーラム（FMIDIKB）」は，MIDI楽器関係の情報交換を目的としたフォーラム。電子キーボード楽器を中心に，シンセサイザー音源などの会議室が用意されます。また，音色エディタソフトや，Gemini marketing Inc.や提携先のCompuServe MIDIフォーラムの音色データも用意されています（GOコマンド＝GO FMIDIKB）。

★「エレクトロデザインED-World」新設

10月10日，（株）エレクトロデザイン社提供の「エレクトロデザインED-World」がショッピング・コーナーにオープンしました。
取り扱い商品は，TOSHIBA（東芝）製品（J-3100DynaBook，Rupo，電話，FAXほか），コンピュータやワープロ関連製品（本体，周辺機器，ソフトウエアほか）など。また，サービス・メンテナンス（J-3100シリーズ，周辺機器など）も行なっています。
■GOコマンド＝GO ED

(PC-VAN)

★全国「子ども会」のためのフォーラム

地域交流の輪を広げるためのフォーラムとして「子ども会（J KODOMOKAI）」がこの10月に開設されました。全国各地で展開している「子ども会活動」の，時代にマッチしたユニークな活動を深めるのに役立つ情報交換と最新情報の場です。内容は次のとおりです。
〈フォーラム〉
子ども会の活動内容と実践方法／育成会組織と運営，機能／ジュニア・リーダーの活動／まちづくりと子ども会のかかわり／安全教育と事故防止対策／相談室
〈ライブラリー〉
月刊「子ども会」情報／教材，参考図書情報／研修会，諸研究会議情報／基本用語，指導者研修基準情報／その他関連統計情報

★ぴあ情報サービスの内容を一部変更

「ぴあチケット情報（J PIATIKETTO）」「ぴあロードショウ情報（J PIAEIGA）」「ぴあ美術館情報（J PIABIJYUTU）」の情報更新日が変更されました。雑誌「WEEKLYぴあ」の発売日の変更にともない，従来の毎週木曜日から毎週水曜日の更新となったもの。また「ぴあロードショウ情報」の「近日公開作品紹介」は，「名画座作品紹介」に変更となりました。

【今月の顔マーク】

BY全日本顔マーク普及協会

まっかなおっ鼻の～トナカイさんはあ～とうとうクリスマスがやってきました。クリスマスは1年で1番明暗が分かれる日。暗いイヴを過ごさざるを得ない人（え，私？ (^◇^;; 笑ってごまかし‥)，ポスト・バブルでお年玉やボーナスがぜーんぜん期待できない人，きっとたくさんいますよね。そーゆーときこそ脳天気な顔マーク。ペーソスを感じさせずに〝らっき～〟顔マークをふりまくことができれば，君はもうりっぱな，お・と・な。

v_(^_^)_v ブイサインその1	V(^_^)V ブイサインその2
¥(^^¥) ホクホク	＼(^」^)／ やっり～！
(^-^)_W うっほっほ	q(^=^)p 思わずぷぷっ

★「デイリービジネス最新情報」提供開始

「ニュービジネスハイテク情報」に「デイリービジネス最新情報」が加わりました。これは，企業動向を新事業，新製品，新技術を中心に，独自に収集した情報をタイトルデータとして毎日提供するものです。このサービスには別額サービス料金40円／分が必要です。

■ジャンプ・コマンド＝J NEWBIJI

★谷山浩子ファンはぜひここへ

SIG「タレント総合FC」に，「岡村孝子ファンクラブ」に続き，「谷山浩子の部屋」が10月8日誕生しました。ファンの人はぜひのぞいてみましょう。

■ジャンプ・コマンド＝J TALENT



●おわびと訂正●

「ワープロ／パソコンBBS電話帳1992年秋号」334ページに掲載のBBS局「田中ノブユキのパソコン相談室の記事に誤りがありましたので訂正いたします。ご迷惑をおかけしたことをおわび申し上げます。

■連絡先電話番号　☎075-223-0841

■会費

300円／3分、もしくは100円／分の課金

短期連載　パソコン通信への道

[STEP5] オンライン・サインアップとは？

前回までにモデムと通信ソフトをそろえ，「実行用ソフト」を作り，インストールが終わりました。そこで今回は，

●ネットワークの選び方と入会のしかた
●アクセスのためのちょっとした設定

を眺めてみましょう。あともう一息！

どこのネットワークに加入すれば、幸せなパソ通ライフが送れるか？

パソコン通信を始めるには，まず，どこかのネットワーク（BBSともいいます）に参加しなければ何も始まりません。現在日本には2,000局以上のBBSが存在するといわれていますが，正確な数字は把握されていません。パソコンとモデムとソフトがあれば，だれでも比較的簡単にBBSを開局できます。免許や資格もいらなければ，公的機関への届け出も必要ありません。去年あったBBSが今年はもうないといったこともよくあります。では，自分に合ったBBSを選ぶにはどうしたらいいのでしょうか。

確実で手っ取り早い方法が二つあります。一つはパソ通経験者に聞くこと。もうひとつは「ワープロ／パソコン通信BBS電話帳（電波新聞社刊，年2回更新，2,000円）」を見て選ぶこと。'92年秋号の「BBS電話帳」には，全国1,112局のBBSが掲載されています。

大手商用ネットは会員も多く（PC-VAN43万人，NIFTY-Serve 41万人），サービスが充実していていいのですが，小規模ネットにはまた別の魅力があります。たとえば，アニメ好きな人のためのBBS，医療の話を扱うBBSなど明確な目的をもっているところが多くありますし，入会金や利用料金が無料というところがほとんどです（大手ネットの利用料金は，たとえばPC-VAN＝20円／3分，NIFTY-Serve＝10円／1分，EYE-NET＝1年間6,000円）。ローカル局では地元の話も盛り上がりやすく，会員が直接会ってお酒を飲むなどの〝オフライン・ミーティング〟にも参加しやすい，などの楽しさがあります。パソ通経験者の様子を見てみると，大手商用ネットにひとつ加入し，地元あるいは自分の趣味に合った個性的なBBSにいくつか参加している例が多いようです。

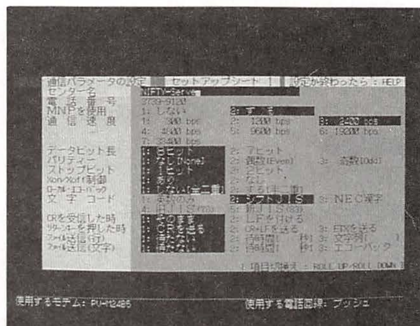
参加したいBBSを決めたら，入会手続きをします。電話やハガキで申し込み用紙を請求しなければならないところもありますが，現在ではたいていのBBSで〝オンライン・サインアップ〟つまりオンラインでの入会手続きが可能です。

まず、通信方法をホスト・コンピュータに合わせる。難しそうに見えるけど、考えなければ考えないほどイイのだ！

「BBS電話帳」や雑誌のBBS紹介を見ていると，次のような表記にぶつかります。

●漢字・文字コード＝シフトJIS，新JIS，旧JIS，NEC漢字
●通信速度＝300/1200/2400/9600bps
●通信方式＝全2重
●パリティー・チェック＝なし（NONE）
●キャラクタ長＝8ビット
●ストップ・ビット＝1ビット
●フロー制御（Xコントロール）＝行なう（XON）
●シフト制御（Sコントロール）＝行なわない（SOFF）

この一連の条件は「通信制御手順」「通信パラメータ」「通信プロトコル」などいろいろな呼ばれかたがありますが，どういうことかというと，ネットワークのホスト局が採用している通信方法についての細かい条件なのです。ホスト・コンピュータに接続するためには，自分の通信ソフトを同じ通信条件に設定しなければいけません。



〈写真1〉通信ソフト「まいと～く」の通信パラメータ設定画面。

通信ソフト「まいと～く」の場合では，立ち上げるとメニューが現れ，その中に「通信パラメータの設定」という項目が見つかるので，ここを選べばいいわけです。ほかのソフトおよびワープロについては，通信ソフトについてるマニュアルを見てじっくり取り組んでみてください。

『通信制御手順』の各項目については，それぞれの意味がわからなくてもまったく差しつかえありません。通信ソフトの「通信パラメータの設定」の画面は選択肢を選んでいく方法ですから，何も考えず，ホスト側が採用している条件をそっくりそのまま自分の通信ソフトに設定していけばいいのです。

「通信制御手順」のちょっとした種明かし

「通信制御手順」で，『N81XN』ということばが使われることがあります。どういうことかというと，

●N　パリティー・チェック＝なし（NONE）
●8　キャラクタ長＝8ビット
●1　ストップ・ビット＝1ビット
●X　フロー制御（Xコントロール）＝行なわない（SOFF）
●N　シフト制御（Sコントロール）＝行なわないない（SOFF）

の略。現在日本のBBSはほとんどのこの通信条件を採用しているのです。ついでにほかの条件についても，

シフトJIS／全2重／2,400bps

が主流と覚えておいていいでしょう。最後の2,400bpsというのは通信速度のことで，もう一段階遅いと1,200bpsになります。最近は2,400bpsが主流ですが，大きい数字は小さい数字もカバーしてくれるので，自分のパソコンとホスト・コンピュータの通信速度が一致していなくても大丈夫。遅いほうに合わせて通信されます。

通信制御手順について，もう少し詳しいことを話したかったのですが，誌面がなくなってしまったので次回にしましょう。とりあえず今回は「アクセスの前には通信条件をソフトに設定しなくちゃいけないけど，それは何も考えずBBSが提示する条件をそのまんま設定することでOK」ということだけ覚えておいてください。それじゃ，良いお年を！

最新BBSネット情報

このコーナーでは，'92年4月に小社から出版された「ワープロ／パソコンBBS電話帳1992年春号」の追補情報を紹介しています。新たにBBS局を開局したり，「ワープロ／パソコンBBS電話帳」に掲載されていない局の情報をお持ちでしたら，ぜひこのコーナーまでお知らせください。

GAG-NET
CG，競馬が得意なネット

■ネットワークのプロフィール
美しさを追求したCGライブラリが当ネットのウリなのですが，それだけでなく競馬の最新情報やブックメーカー・ゲームなど，ためになるネットワークです。

■サービス内容
BBS伝言板，電子メール

■アクセス電話番号
0990-318-330(300/1200/2400bps)

■運営時間
24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号
〒114 東京都北区十条仲原2-7-10（株）サード・テクノロジー ☎03-3905-1643

■ゲスト利用について
ID：GUEST
パスワード：なし
制限：一部ボードに制限あり

ギルガメッシュの酒場
RPGホストの開発ネット

■ネットワークのプロフィール
マルチプレイヤーRPGホスト専用システムの企画，開発を目的に設立したネット。

■サービス内容
BBS伝言板，電子メール，チャット，電子会議，ヘルプ機能

■アクセス電話番号
0492-34-4879(300/1200/2400bps)

■運営時間
24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号
〒350-02 埼玉県鶴ヶ島市脚折1487-3 レオパレス若葉第13-205号 小早川 健二 ☎0492-87-7737

■ゲスト利用について
ID：GIL00000
パスワード：GUEST
制限：特定ボードのみ利用可

Sanssouci
普通なんか大っ嫌い！

■ネットワークのプロフィール
皆がまじめに，皆が気楽に毎日をすごしています。会員の皆は，自分なりにやりたいことを見つけて勝手に盛り上がってるみたいです。

■サービス内容
BBS伝言板，電子メール，チャット，OSLサービス，ヘルプ機能

■アクセス電話番号
0480-70-1009(300/1200/2400bps)

■運営時間
24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号
非公開

■ゲスト利用について
ID：SANS0000
パスワード：なし
制限：メール，一部ボード利用不可

CSスクエア
チャンスが広がるアイデアネット

■ネットワークのプロフィール
〝アイデア〟を自由に流通させ，ビジネスへとつなげていくフリーマーケット。クリエイター，企業担当者は注目！

■サービス内容
BBS伝言板，電子メール，オンライン・ショッピング

■アクセス電話番号
03-5498-7343
(300/1200/2400/4800/9600bps)

■運営時間
24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号
〒142 東京都品川区荏原6-15-13（有）シーエススクエア FAX：03-5498-7343

■ゲスト利用について
ID：GUEST
制限：BBS伝言板，電子会議室利用不可

FFA-ネットワーク
可能性を求めて…

■ネットワークのプロフィール
スキーの話ならなんでもどうぞ。そのほか話題があれば，いくらでも拡大します。

■サービス内容
BBS伝言板，電子メール，チャット，OSLサービス，データベース・サービス，ヘルプ機能

■アクセス電話番号
0492-69-3619
(300/1200/2400/4800/9600bps)

■運営時間
24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号
〒354 埼玉県入間市大井町鶴ヶ岡2-6-13-405 ファーストファイブエース

■ゲスト利用について
ゲストID：VISITORまたはGUEST
制限：一部制限あり

知らないと恥ずかしい

キーワード

●掲示板
電子掲示板（Bulletin Board System）のことを指す。売ります／買います，教えてくださいなど「議論でない」メッセージを全会員に向けて公開するもの。情報検索しやすいように，「売ります／買いますコーナー」，「教えてくださいコーナー」などと目的別に分かれていることが多いが，特に目的を限定しないのがフリートークのコーナー，あるいはフリーボードと呼ばれる。どこのBBSでも，たいてい一番にぎわっているのがこのフリーボードである。

●削除
書き込みや掲示文書を取り消すこと。自分自身で削除するにはなんら問題ないが，「公序良俗」に反するものはシスオペによって取り消されることがあり，「言論の自由」とのはざまで難しい問題になっている。

キミの疑問にメーカーがズバリ答える

誌上公開質問状コーナー

（※本コーナーは、読者のみなさんの質問に対する回答を各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。）

ソニー

Q 「HB-F1XDJ」の本体を中古で買いました。同機種に附属しているゲームプログラミングツールがほしいのですが，どうすれば手に入りますか。

[大阪府枚方市・**ボス14才**]

A 「HB-F1XDJ」を購入していることを証明できるもの（保証書，取扱説明書など）をお持ちになり，最寄りのソニーサービスセンターにてご相談ください。

[回答者・S]

松下

Q MSXの「FS-A1GT」を持っています。これにブラザー社のプリンター「M-1024P/X」をつなぐことはできますか。また，このほかにMSXにつなげるドットプリンターはありますか。

[青森県三沢市：**大山寿夫？才**]

A MSXパソコン「FS-A1GT」とブラザー社のドットプリンター「M-1024P/X」の組み合わせの場合，TEXTの印刷だけならば使用可能です。

ちなみに，MSXパソコンに支障なく接続できるドットプリンターはありません。お手持ちの「FS-A1GT」用のプリンターは，熱転写プリンター「FS-PC1」となっています（価格：59,800円）。

[回答者・M]

Q 「FS-A1WSX」を買いたいと思っています。そこで「FS-A1WSX」の内蔵ソフトを教えてください。

また，内蔵ソフトのワープロで，**第1図**のような図表が書けるかどうかも教えてください。

[愛知県知多郡：**○藤○徳12才**]

A MSXパソコン「FS-A1WSX」は，すでに生産終了しており，現在は「FS-A1GT」を生産発売しております。機能，ソフトとも前機種よりバージョン・アップしていますので，お買い求めになるのでしたらこちらをおすすめします。

内蔵しているソフトを紹介すると，ワープロ機能はもちろんのこと，ハガキのイラストのサンプリングもついています。そのほかに，住所録，名刺帳，AVラベル，デジトーク（録音/再生），グラフィック・ツール，カラー印刷ツール，BASICなどがあります。[回答者・S]

Q MSXパソコン「FS-A1WX」を持っています。

キーボードに入るホコリを取るのがたいへんです。もし，キーボード・カバーがあるのなら，価格，名称を教えてください。

ちなみに，先日BASICを立ちあげたら，たぶんリターン・キーがこわれたのだと思うのですが，勝手に画面がスクロールしてしまいました。

[千葉県柏市：**北田英機？才**]

A お手持ちのMSXパソコンがこわれてしまった場合，お買い上げになった販売店にお持ちになるのがいちばんいいのですが，引っ越しなど何らかの理由で販売店に行けないときは，お近くのサービスステーションまでお持ちください。

また，セットへの保護カバーがほしいときは，価格1,300円にて発売しております。保護カバーの品番は「DFWVA1WX」となっております。

[回答者・M]

Q 「FS-A1ST」を買いました。このパソコンとモニターをつなぐケーブルの型番と価格を教えてください。

[群馬県多野郡：**すずきかずのり？才**]

A MSXのパソコンを取り扱っている販売店にお申し込みいただくだけで結構です。なお，ケーブルの型番は「DFJ00Z39Z」，価格：640円（税抜き）です。

[回答者・M]

《第1図》

申込書		年令 ○ 才
住所		
備考		

応募方法

本コーナーに質問のあるかたは，対象メーカーをハッキリ記入し，電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「誌上公開質問状」係まで，ハガキで応募してください。

送り先は，つぎのとおりです。

〒141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「誌上公開質問状」係

ザ・パソコンレクチャー
先生と生徒のための情報教育虎の巻
10時間目「プログラムを作る意義」

あけまして
おめでとう
ございます
今年もヨロシク♡

by
くりひろし



★あけましておめでとうございます。誌面も一新されて，ベーマガも新しいスタートです。パソコンレクチャーも，85年の初登場から数えると，今回で通算88回目になります。通算100回を目指して今年もがんばりますので，応援ヨロシク!!(来年の正月号は100回記念スペシャルだっ！)

★さて今回は，プログラムとして出来が良い悪いではなく，情報教育の一部として見たときに，良いプログラムか悪いプログラムか，です。

★影さんのプログラムは，いつもと違って（？）バグもなく，プログラムとしては別に問題はありません。しかし，使う目的を考えたときに，これでは何の意味もないものになってしまっているのです。

★単に見せるだけのソフトでもいいのです。コンピュータで教材等を作るときに大事なのは，「コンピュータならでは」の物を見せること，なのです。実際に売られているパソコン・ソフトでも，パソコンだからこそ意味のある物がほとんどです。

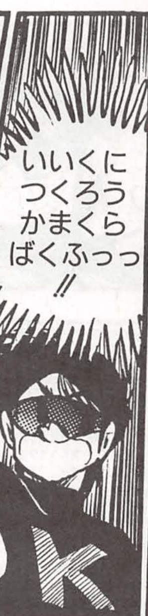
★つぐ美さんのプログラムの説明です。

140〜180行…初期設定，データ読込
200〜240行…どこを隠すか決める処理
250〜270行…年号を隠した問題表示
280〜300行…人物を隠した問題表示
310〜330行…出来事を隠した問題表示
340〜390行…選択子を表示する
400〜440行…回答入力，正解判定表示
450〜480行…続けるか，終了するか
500〜590行…データ部

問題にする内容を変える場合には,500行以降のデータ部を変更します。DATA文は，年号・人物・出来事の順にします。また，データ追加（増やす）の場合にはDATA文だけでなく，140行のDATANUMの値をDATA文の数に増やしましょう。

★ところで，プログラムの中のデータ文は，実際の歴史とは関係ないので，念のために。それでは，また来月！


きょうっっ
ん一…何かね，あれは？
ああ，社会の歴史でよくやる，「語呂あわせ」を使った年号早覚えですよ

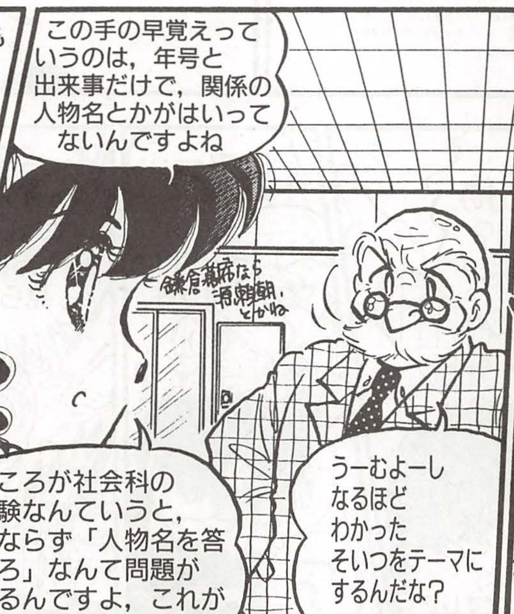

いいくにつくろうかまくらばくふっっ!!


前回までは数学とか英語で使えそうなプログラムを作ってきた
おーし，んじゃあきまりねっ
ニヤリッ
今回はもっとコンピュータには直接関係なさそうな教科を題材にしてみようか


やるのだっ
なんだかなー ダマされてるよーな…
我々の手でっ!!!!
そーです ダマされてるんです．今年も…


おおっ!! そういうことなら ……… つぐ美さんっ!!


よおおし そいつで いってみよぉ おおお
つっぱしってるなー

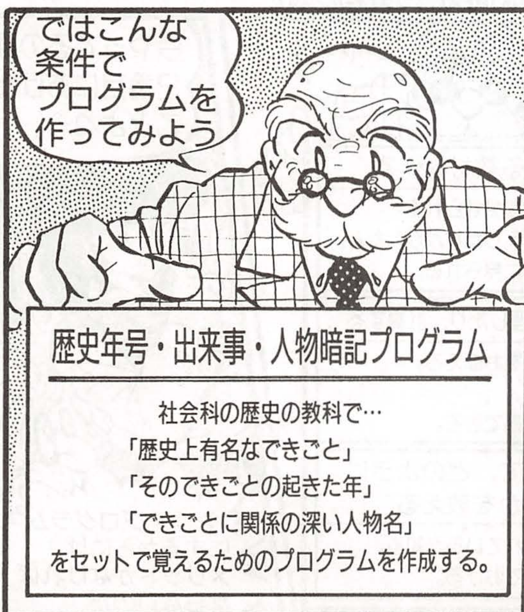

この手の早覚えっていうのは，年号と出来事だけで，関係の人物名とかがはいってないんですよね
鎌倉幕府なら源頼朝とかね
うーむよーし なるほど わかった そいつをテーマにするんだな？
ところが社会科の試験なんていうと，かならず「人物名を答えろ」なんて問題があるんですよ，これが


ところがそーでもないんですよ，意外と…
？


そういうのがあるのなら，歴史は別にプログラムなんてしなくても良さそうじゃのー


ふっふっふ，Dr. さっそくできましたでございますよォ
おおっ 早いのー 影くん!!
もえとるのー


最近のパソコンでは漢字の使える機種が多いが，その他の機種でも使えるように今回はカタカナで作ってくれたまえ
らぢゃあー!!


ではこんな条件でプログラムを作ってみよう
歴史年号・出来事・人物暗記プログラム
社会科の歴史の教科で…
「歴史上有名なできごと」
「そのできごとの起きた年」
「できごとに関係の深い人物名」
をセットで覚えるためのプログラムを作成する。

こいつが私めの
作ったプログラムと
実行結果で
ござえますだ〃

影さんの作ったプログラム・リスト（PC9801, N88-BASIC）

```
100 REM ****************************************
110 REM *          ﾈﾝｺﾞｳ ｱﾝｷ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ            *
120 REM ****************************************
130 RANDOMIZE:DATANUM=10
140 DIM NENGOU$(DATANUM),ZINBUTSU$(DATANUM),DEKIGOTO$(DATANUM)
150 FOR I=1 TO DATANUM
160   READ NENGOU$(I),ZINBUTSU$(I),DEKIGOTO$(I)
170 NEXT I
180 NEN=INT(RND*DATANUM+1)
190 PRINT NENGOU$(NEN);" ﾈﾝ, ";ZINBUTSU$(NEN);" ﾊ ";
200 PRINT DEKIGOTO$(NEN);" ｦ ｼﾏｼﾀ｡"
210 INPUT "ﾂﾂﾞｹﾏｽｶ (YES= Y or y, NO= ｿﾉﾀ)",A$
220 IF A$="Y" THEN GOTO 180
230 IF A$="y" THEN GOTO 180
240 CLS:PRINT "ｵﾂｶﾚｻﾏﾃﾞｼﾀ｡":END
250 DATA "0079","ﾃﾞｷﾞﾝ ｻﾞﾋﾞ","1 ﾈﾝ ｾﾝｿｳ"
260 DATA "0080","ｼﾞｵﾝ ｷｮｳﾜｺｸ","ﾚﾝﾎﾟｳ ｺｳﾜ ｼﾞｮｳﾔｸ"
270 DATA "0083","ﾃﾞﾗｰｽﾞ ﾌﾘｰﾄ","ﾎｼ ﾉ ｸｽﾞ ｻｸｾﾝ"
280 DATA "0100","ｼｬｱ ｱｽﾞﾅﾌﾞﾙ","ｱｸｼｽﾞ ｵﾄｼ"
290 DATA "0193","ﾃｯｶﾒﾝ","ｺﾛﾆｰ ｷﾞｬｸｻﾂ"
300 DATA "0200","ﾄﾞｺｶ ﾉ ﾀﾞﾚｶ","ﾅﾆｶ"
310 DATA "1000","ﾅﾅｼ ﾉ ｺﾞﾝﾍﾞ","ﾄﾞｴﾗｲ ｺﾄ"
320 DATA "1192","ﾐﾅﾓﾄ ﾖﾘﾄﾓ","ｶﾏｸﾗ ﾊﾞｸﾌ ｾﾂﾘﾂ"
330 DATA "2001","ｺﾝﾋﾟｭｰﾀ HAL","ﾃﾞｨｽｶﾊﾞﾘｰ ﾉｯﾄﾘ"
340 DATA "2010","ﾎﾞｰﾏﾝ ｾﾝﾁｮｳ","ﾓﾉﾘｽ ｿﾞｳｼｮｸ"
```

どれ
どれ…
はあ!?
なんじゃ…
これは？

へ？

影さんのプログラム実行結果

```
RUN
Random number seed (-32768 to 32767)? 2000
0083 ﾈﾝ, ﾃﾞﾗｰｽﾞ ﾌﾘｰﾄ ﾊ ﾎｼ ﾉ ｸｽﾞ ｻｸｾﾝ ｦ ｼﾏｼﾀ｡
ﾂﾂﾞｹﾏｽｶ (YES= Y or y, NO= ｿﾉﾀ)Y
0193 ﾈﾝ, ﾃｯｶﾒﾝ ﾊ ｺﾛﾆｰ ｷﾞｬｸｻﾂ ｦ ｼﾏｼﾀ｡
ﾂﾂﾞｹﾏｽｶ (YES= Y or y, NO= ｿﾉﾀ)Y
2010 ﾈﾝ, ﾎﾞｰﾏﾝ ｾﾝﾁｮｳ ﾊ ﾓﾉﾘｽ ｿﾞｳｼｮｸ ｦ ｼﾏｼﾀ｡
ﾂﾂﾞｹﾏｽｶ (YES= Y or y, NO= ｿﾉﾀ)Y
0100 ﾈﾝ, ｼｬｱ ｱｽﾞﾅﾌﾞﾙ ﾊ ｱｸｼｽﾞ ｵﾄｼ ｦ ｼﾏｼﾀ｡
ﾂﾂﾞｹﾏｽｶ (YES= Y or y, NO= ｿﾉﾀ)Y
0100 ﾈﾝ, ｼｬｱ ｱｽﾞﾅﾌﾞﾙ ﾊ ｱｸｼｽﾞ ｵﾄｼ ｦ ｼﾏｼﾀ｡
ﾂﾂﾞｹﾏｽｶ (YES= Y or y, NO= ｿﾉﾀ)Y
0193 ﾈﾝ, ﾃｯｶﾒﾝ ﾊ ｺﾛﾆｰ ｷﾞｬｸｻﾂ ｦ ｼﾏｼﾀ｡
ﾂﾂﾞｹﾏｽｶ (YES= Y or y, NO= ｿﾉﾀ)Y
0079 ﾈﾝ, ﾃﾞｷﾞﾝ ｻﾞﾋﾞ ﾊ 1 ﾈﾝ ｾﾝｿｳ ｦ ｼﾏｼﾀ｡
ﾂﾂﾞｹﾏｽｶ (YES= Y or y, NO= ｿﾉﾀ)Y
```

データ入れておいて，
ランダムに見せてくだけの
プログラムじゃないか!?

そりゃそーですよ
暗記はくりかえしですし〃

はァー…

?

?

これは〃
まるで〃
工夫の
あとが
見られんっ〃

たったこれだけの
機能ならば，いわゆる
単語帳にでも書いて
おぼえたほうが
よっぽど早いわいっ

え———っ
せっかくプログラム
したのに〜〜〜〜〜〜っ

↑良い子のみなさんはマネしないでね!!

情報教育での各教科で
コンピュータを使うってのは
何でもかんでも
プログラムにすれば
いいってものでは
ないわよねえ

お，そのとおり／
それなりの
意味があって
プログラムに
するわけだ

そもそも情報基礎
以外の教科で情報
教育をするっていうのは…

ニーゆーことなのじゃ!!

コンピュータを利用して見せる教材を作る

- 実験室では見せられない理科実験を見せられる。
- 見ているものを止めたり，くりかえしたりがかんたん。
- みんな同時でなく，1人1人自由に見られる。

コンピュータを利用してデータを整理したり，計算する

- コンピュータそのものの使いかたをおぼえる。
- ソフトウエアの使いかたを覚える。
- 何がどのように便利になるかが実感できる。

**教科にかかわりの深いところで，どのように
コンピュータが使われているかを教える**

- コンピュータがどのように利用されているか知る。
- 社会にでる前に基礎的知識を知っておける。

今やってるのは
2番目にあげた
ことよねー

そう〃プログラム
にするからには，
メリットがなければ
ならないのだ





つぐ美ちゃんの作ったプログラム・リスト(For PC-9801, N88-BASIC)

```
100 REM ************************************
110 REM *          ﾈﾝｺﾞｳ ｱﾝｷ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ - 2          *
120 REM ************************************
130 REM ************************************** INITIALIZE
140 RANDOMIZE:DATANUM=10
150 DIM NENGOU$(DATANUM),ZINBUTSU$(DATANUM),DEKIGOTO$(DATANUM)
160 FOR I=1 TO DATANUM
170   READ NENGOU$(I),ZINBUTSU$(I),DEKIGOTO$(I)
180 NEXT I
190 REM ************************************** PROGRAM START
200 *STARTING
210 CLS:NEN=INT(RND*DATANUM+1):DORE=INT(RND*3+1)
220 IF DORE=1 THEN GOTO *FIRST
230 IF DORE=2 THEN GOTO *SECOND
240 IF DORE=3 THEN GOTO *THIRD
250 *FIRST
260 PRINT "ﾓﾝﾀﾞｲ : (       ) ﾈﾝ, ";ZINBUTSU$(NEN);" ﾊ ";
270 PRINT DEKIGOTO$(NEN);" ｦ ｼﾏｼﾀ｡":GOTO *CONTINUE
280 *SECOND
290 PRINT "ﾓﾝﾀﾞｲ : ";NENGOU$(NEN);" ﾈﾝ, (       ) ﾊ ";
300 PRINT DEKIGOTO$(NEN);" ｦ ｼﾏｼﾀ｡":GOTO *CONTINUE
310 *THIRD
320 PRINT "ﾓﾝﾀﾞｲ : ";NENGOU$(NEN);" ﾈﾝ, ";ZINBUTSU$(NEN);" ﾊ ";
330 PRINT "(       ) ｦ ｼﾏｼﾀ｡":GOTO *CONTINUE
340 *CONTINUE
350 FOR I=1 TO DATANUM
360   IF DORE=1 THEN PRINT "      ";I;" - ";NENGOU$(I)
370   IF DORE=2 THEN PRINT "      ";I;" - ";ZINBUTSU$(I)
380   IF DORE=3 THEN PRINT "      ";I;" - ";DEKIGOTO$(I)
390 NEXT I
400 INPUT "********* (   ) ﾉ ﾅｶ ﾆ ｱﾃﾊﾏﾙ ﾉﾊ ﾅﾝﾊﾞﾝ ﾃﾞｽｶ ? ",ANS
410 IF ANS=NEN THEN PRINT "":PRINT "------------ ｾｲｶｲ ﾃﾞｽ !!"
420 IF ANS=NEN THEN ELSE PRINT "":PRINT "------------ ｱﾔﾏﾘ ﾃﾞｽ ...."
430 PRINT "":PRINT "ｾｲｶｲ ﾊ ｢ ";NENGOU$(NEN);" ﾈﾝ, ";ZINBUTSU$(NEN);" ﾊ ";
440 PRINT DEKIGOTO$(NEN);" ｦ ｼﾏｼﾀ｡ ｣ ﾃﾞｽ｡":PRINT ""
450 INPUT "ﾂﾂﾞｹﾏｽｶ (YES= Y or y, NO= ｿﾉﾀ)",A$
460 IF A$="Y" THEN GOTO *STARTING
470 IF A$="y" THEN GOTO *STARTING
480 CLS:PRINT "ｵﾂｶﾚｻﾏﾃﾞｼﾀ｡":END
490 REM ****************************************** DATA BLOCK
500 DATA "0079","ﾃﾞｷﾞﾝ ｻﾞﾋﾞ","1 ﾈﾝ ｾﾝｿｳ"
510 DATA "0080","ｼﾞｵﾝ ｷｮｳﾜｺｸ","ﾚﾝﾎﾟｳ ｺｳﾜ ｼﾞｮｳﾔｸ"
520 DATA "0083","ﾃﾞﾗｰｽﾞ ﾌﾘｰﾄ","ﾎｼ ﾉ ｸｽﾞ ｻｸｾﾝ"
530 DATA "0100","ｼｬｱ ｱｽﾞﾅﾌﾞﾙ","ｱｸｼｽﾞ ｵﾄｼ"
540 DATA "0193","ﾃｯｶﾒﾝ","ｺﾛﾆｰ ｷﾞｬｸｻﾂ"
550 DATA "0200","ﾄﾞｺｶ ﾉ ﾀﾞﾚｶ","ﾅﾆｶ"
560 DATA "1000","ﾅﾅｼ ﾉ ｺﾞﾝﾍﾞ","ﾄﾞｴﾗｲ ｺﾄ"
570 DATA "1192","ﾐﾅﾓﾄ ﾖﾘﾄﾓ","ｶﾏｸﾗ ﾊﾞｸﾌ ｾﾂﾘﾂ"
580 DATA "2001","ｺﾝﾋﾟｭｰﾀ HAL","ﾃﾞｨｽｶﾊﾞﾘｰ ﾉｯﾄﾘ"
590 DATA "2010","ﾎﾞｰﾏﾝ ｾﾝﾁｮｳ","ﾓﾉﾘｽ ｿﾞｳｼｮｸ"
```

うむ〃一見似たようなプログラムだが，コンピュータならではの機能をちゃんと使っとるな



つぐ美ちゃんのプログラムの実行結果例

```
ﾓﾝﾀﾞｲ : 0083 ﾈﾝ, ﾃﾞﾗｰｽﾞ ﾌﾘｰﾄ ﾊ (       ) ｦ ｼﾏｼﾀ｡
      1  - 1 ﾈﾝ ｾﾝｿｳ
      2  - ﾚﾝﾎﾟｳ ｺｳﾜ ｼﾞｮｳﾔｸ
      3  - ﾎｼ ﾉ ｸｽﾞ ｻｸｾﾝ
      4  - ｱｸｼｽﾞ ｵﾄｼ
      5  - ｺﾛﾆｰ ｷﾞｬｸｻﾂ
      6  - ﾅﾆｶ
      7  - ﾄﾞｴﾗｲ ｺﾄ
      8  - ｶﾏｸﾗ ﾊﾞｸﾌ ｾﾂﾘﾂ
      9  - ﾃﾞｨｽｶﾊﾞﾘｰ ﾉｯﾄﾘ
      10  - ﾓﾉﾘｽ ｿﾞｳｼｮｸ
********* (   ) ﾉ ﾅｶ ﾆ ｱﾃﾊﾏﾙ ﾉﾊ ﾅﾝﾊﾞﾝ ﾃﾞｽｶ ? 8

------------ ｱﾔﾏﾘ ﾃﾞｽ ....

ｾｲｶｲ ﾊ ｢ 0083 ﾈﾝ, ﾃﾞﾗｰｽﾞ ﾌﾘｰﾄ ﾊ ﾎｼ ﾉ ｸｽﾞ ｻｸｾﾝ ｦ ｼﾏｼﾀ｡
                                                 ｣ ﾃﾞｽ｡
ﾂﾂﾞｹﾏｽｶ (YES= Y or y, NO= ｿﾉﾀ)
```

いちおう，これならいろいろな組み合せでできると思うんですけど〜

データが増えると選択する答をへらしたほうがいいけど，まずは合格かの──











新連載

アイデアで勝負！ Bug太郎のプログラム・タイム その1

―――「新しいアナログ時計を作る」―――

谷　裕紀彦

はじめに

ひゃっほー！こ，ここは，ウーン（感激している）懐かしいこの誌面，まさに故郷に帰ってきた気分である。

いきなり変な文で申しわけないが，みなさん覚えてますか？かつて投稿プログラムの常連だったBug太郎こと谷　裕紀彦です。

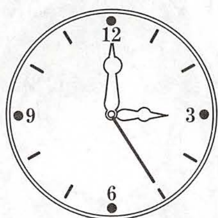
2年振りにベーマガに復活したので，知らない人も多いでしょうが，とりあえずよろしく！

記念すべき第1回

さて，これから何をするかと言うと，将来業界のプログラマーを目指している人や，これからプログラムの勉強をしたいと思っている人達のために，この僕がプログラミング講座を開くことなりました。

ただし，普通に技術的なプログラムを教えるのでは芸がないので，ここでは，ベーマガらしく，いろいろなアイデアをプログラムに盛り込んでいきたいと思います。

今回，第1回目のプログラムは，「新しいアナログ時計を作る」です。なんですかそれは？と，ちょっと気になった人は，ぜひこの後の説明を読んで見てください。



普通のアナログ時計

《第1図》　普通のアナログ時計

まずは秒針を動かす

第1図のようなアナログ時計は，良く見かけると思いますが,これをパソコンのBASIC言語で作ってみたいと思ったことがありますか？

普通のパソコンで，時間を知るには，内蔵クロックを見るのが普通です。

BASICで書くと，つぎのようになります。

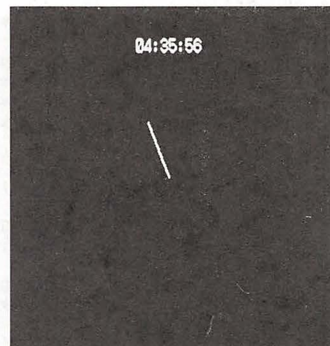
PRINT TIME$

しかしながら，上の命令では，第2図のようなデジタル表示にしかなりませんよね。そこで，デジタルからアナログへの変換が必要になるんですが，これが意外とむずかしいのです。むずかしいとは言っても，BASICで書けばほんの数行にしかなりません。

とりあえず，リスト1を見てください。これは，秒針のみを動かすプログラムです。アナログ時計は，時間を針で表示しますから，パソコンの場合は，LINE文で表示させています。

それでは，プログラムの説明を簡単にしてみたいと思います。

110行～130行までは，画面の初期化をしています。140行～160行で，時計の中心点（X1，Y1），秒針の長さLSと，円周の分割数PSを設定しています。



《写真1》　リスト1の実行画面

円周の分割数とは，秒針の場合は，時計1周の角度，つまり360度（2π）から，1分（60秒）を割れば求まります。

180行～190行で，1秒間の時間待ちをさせています。200行からが，いよいよデジタル，アナログ変換になります。

まずは，秒針を消します。210行で，TIME$から秒数だけを取りだし，変数Sに設定しています。

220行～230行で，秒針の先の点（X2，Y2）を計算しています。

ここで注意してもらいたいのは，普通に計算すると，秒数が0だった場合，針は中心点から左方向に向かって延びてしまいます。

これを避けるため，秒数Sから15秒引いてやることにより，針が真上を向くようにしてあります。

あとは，（X1，Y1）から（X2，Y2）を結ぶ線を引いてやれば，秒針は完成します。

《リスト1》　普通のアナログ時計のプログラム・リスト

```
100 ' LIST 1
110 WIDTH 80,25
120 SCREEN 3                          ' PC-9801 (640*400)ｶﾗｰﾓｰﾄﾞ
130 CLS 3                             ' ｶﾞ ﾒﾝ ｸﾘｱ
140 X1=320:Y1=200                     ' ﾁｭｳｼﾝﾃﾝ ﾉ ｻﾞ ﾋｮｳ
150 LS=50                             ' ﾋﾞ ｮｳｼﾝ ﾉ ﾅｶﾞ ｻ
160 PS=2*3.14159/60                   ' ｴﾝｼｭｳ ﾉ ﾌﾞ ﾝｶﾂｽｳ ｾｯﾃｲ(ﾋﾞ ｮｳ)
170 *MAIN
180 T$=TIME$
190 IF T$=TIME$ THEN 190              ' 1ﾋﾞ ｮｳ ﾉ ｳｪｲﾄ
200 LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),0             ' ﾋﾞ ｮｳｼﾝ ｹｽ
210 S=VAL(RIGHT$(TIME$,2))            ' TIME$ ｶﾗ ﾋﾞ ｮｳ ﾄﾘﾀﾞ ｽ
220 X2=X1+COS(PS*(S-15))*LS           ' ﾋﾞ ｮｳｼﾝ ﾉ ｻｷ (X2,Y2)
230 Y2=Y1+SIN(PS*(S-15))*LS           '    ﾉ ｻﾞ ﾋｮｳ ｦ ｹｲｻﾝ
240 LOCATE 36,5:PRINT TIME$           ' TIME$ ｦ ﾋｮｳｼﾞ
250 LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),7             ' ﾋﾞ ｮｳｼﾝ ｶｸ
260 GOTO *MAIN
```

プロフィール



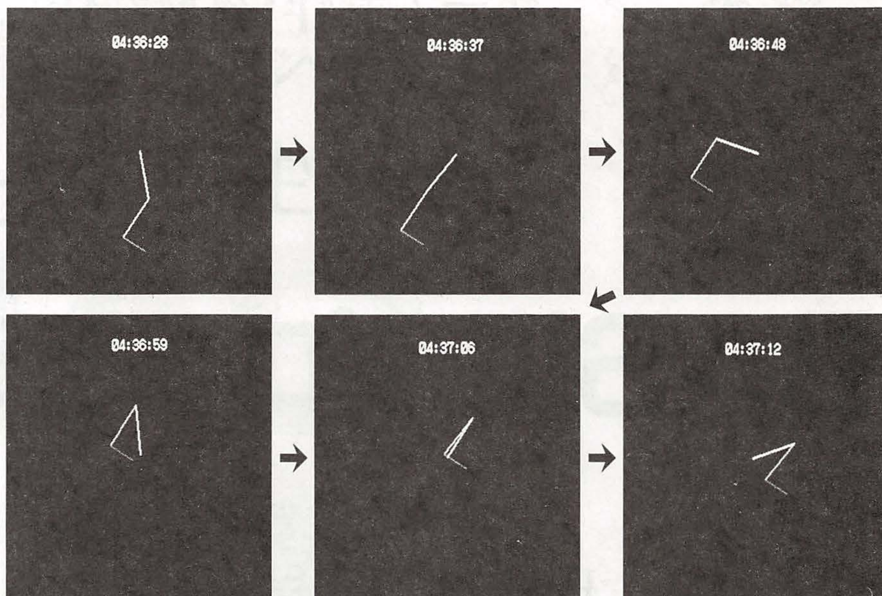
谷　裕紀彦

生年月日：
昭和44年12月1日

プログラムを作りはじめたのは，中学2年生の頃からで，最初は，BASIC言語で短いプログラムのゲームを多数作成。その後，少しずつマシン語を覚え，ベーマガにプログラムを投稿するようになった。

ベーマガ掲載代表作は，「DRAGON'N'SPIRIT」，「N-TYPE」，「FULL-FIRE」など。

現在は，あるゲーム会社で（次号で発表できる）新しいゲーム開発を着々と進行中。



《写真2》　新しいアナログ時計の針の動き

時計を完成させる

さて，とりあえず秒針は，動かしました。これと同じように，分針と時針を時計の中心から付け足せば普通のアナログ時計は，完成するのですが，それでは，最初に言った，「新しいアナログ時計を作る」にはなりませんね。

そこで，**第3図**のように，分針の中心点を秒針の先の点，時針の中心点を分針の先の点に，それぞれ移動させてみました。

その完成プログラムが，**リスト2**になります。どうですか？時計として見るには，あまり役に立つと思えませんが，なかなか発想は，おもしろいですよね。

じつは多関節

このプログラム，じつは，かなり応用が利きます。写真を見て気付いた人，あなたは，鋭いですよ！！

そうです，最近はやりの多関節を実現することが可能なのです。つまり，秒針を第一関節とすると，分針，時針が，それぞれ第二，第三関節になるのです。

ここでは，あえてくわしい説明はしませんが，あとは，読者の課題にしたいと思います。プログラムしだいでは，かなり凝った動きにすることができますよ。

最後に

説明が，やや不親切な部分があったかと思いますが，なにせ原稿を書くのに慣れていないので，そのへんは勘弁してください。

これからも，読者のみなさんがプログラムに興味をもつような企画を，どんどんやっていきたいと思っていますので，みなさんも僕にこんなことをやってほしいなっていうアイデアがあれば，どしどしお便りをください。

最後に，ゲームのプログラムもアイデアさえあれば，きっとおもしろいものが作れると思います。最近のゲームは，見た目重視のものが多すぎるような気がします。ちょっと寂しいですね。

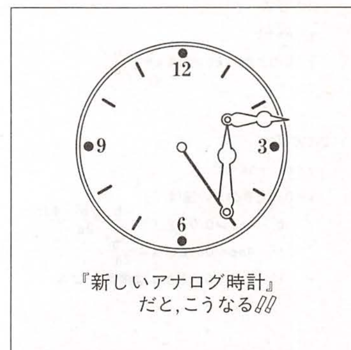
このことに関しては，いずれまた特集を組みたいと思っています。それでは，次号までさようなら。

《リスト2》　新しいアナログ時計のプログラム・リスト

```
100 ' LIST 2
110 WIDTH 80,25
120 SCREEN 3                        ' PC-9801 (640*400)ｶﾗｰﾓｰﾄﾞ
130 CLS 3                           ' ｶﾞﾒﾝ ｸﾘｱ
140 X1=320:Y1=200                   ' ﾁｭｳｼﾝﾃﾝ ﾉ ｻﾞﾋｮｳ
150 LS=50                           ' ﾋﾞｮｳｼﾝ ﾉ ﾅｶﾞｻ
160 LM=50                           ' ﾌﾝｼﾝ ﾉ ﾅｶﾞｻ
170 LH=30                           ' ｼﾞｼﾝ ﾉ ﾅｶﾞｻ
180 PS=2*3.14159/60                 ' ｴﾝｼｭｳ ﾉ ﾌﾞﾝｶﾂｽｳ ｾｯﾃｲ(ﾋﾞｮｳ,ﾌﾝ)
190 PH=2*3.14159/12                 ' ｴﾝｼｭｳ ﾉ ﾌﾞﾝｶﾂｽｳ ｾｯﾃｲ(ｼﾞｶﾝ)
200 *MAIN
210 T$=TIME$
220 IF T$=TIME$ THEN 220            ' 1ﾋﾞｮｳ ﾉ ｳｪｲﾄ
230 LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),0           ' ﾋﾞｮｳｼﾝ ｹｽ
240 LINE -(X3,Y3),0                 ' ﾌﾝｼﾝ ｹｽ
250 LINE -(X4,Y4),0                 ' ｼﾞｼﾝ ｹｽ
260 S=VAL(RIGHT$(TIME$,2))          ' TIME$ ｶﾗ ﾋﾞｮｳ ﾄﾘﾀﾞｽ
270 M=VAL(MID$(TIME$,4,2))          ' TIME$ ｶﾗ ﾌﾝ ﾄﾘﾀﾞｽ
280 H=VAL(LEFT$(TIME$,2))           ' TIME$ ｶﾗ ｼﾞ ﾄﾘﾀﾞｽ
290 X2=X1+COS(PS*(S-15))*LS         ' ﾋﾞｮｳｼﾝ ﾉ ｻｷ (X2,Y2)
300 Y2=Y1+SIN(PS*(S-15))*LS         '   ﾉ ｻﾞﾋｮｳ ｦ ｹｲｻﾝ
310 X3=X2+COS(PS*(M-15))*LM         ' ﾌﾝｼﾝ ﾉ ｻｷ (X3,Y3)
320 Y3=Y2+SIN(PS*(M-15))*LM         '   ﾉ ｻﾞﾋｮｳ ｦ ｹｲｻﾝ
330 X4=X3+COS(PH*(H-3))*LH          ' ｼﾞｼﾝ ﾉ ｻｷ (X4,Y4)
340 Y4=Y3+SIN(PH*(H-3))*LH          '   ﾉ ｻﾞﾋｮｳ ｦ ｹｲｻﾝ
350 LOCATE 36,5:PRINT TIME$         ' TIME$ ｦ ﾋｮｳｼﾞ
360 LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),7           ' ﾋﾞｮｳｼﾝ ｶｸ
370 LINE -(X3,Y3),6                 ' ﾌﾝｼﾝ ｶｸ
380 LINE -(X4,Y4),2                 ' ｼﾞｼﾝ ｶｸ
390 GOTO *MAIN
```

```
PRINT  TIME $
15 : ØØ : 25
```

《第2図》　パソコン上での時計表示



《第3図》　新しいアナログ時計だと，こうなる！





ゲーム制作・教材制作に役立つ
楽しく学べるテーマを満載！

先生と生徒のための CAI BASICプログラミング講座

《全機種対応》
(一部PC-9801・FM TOWNS専用)

第9回 BASICで方程式を解いてみよう！

Written by 東　幸太

現在，コンピュータは，数学の世界に導入されて，いろいろな方法で活用されています。

その中でも，もっとも利用されているのが「コンピュータによる収束計算と積分計算」でしょう。

今回は，この収束・積分計算を，BASICで行なってみます。

これを応用すると，みなさんが悩んだ(今悩んでいるところかもしれませんが)，3次方程式なども，コンピュータが簡単に解いてくれますよ。円周率も，何ケタまででも計算できます。

どうしてコンピュータを使うの？

「収束計算や積分計算に，コンピュータが使われている」

$y=x^4+2x^3-13x^2-14x+24$

y=0のときのxの値を求める

《第1図》4次方程式のサンプル

1次方程式
$y=ax+b$
y=0のときのxの値は $x=-\frac{b}{a}$

2次方程式
$y=ax^2+bx+c$
y=0のときのxの値は
$b^2-4ac>0$ のとき $x=\frac{-b\pm\sqrt{b^2-4ac}}{2a}$
$b^2-4ac=0$ のとき $x=\frac{-b}{2a}$
$b^2-4ac<0$ のとき xは虚数となる

《第2図》1次方程式，2次方程式の解法

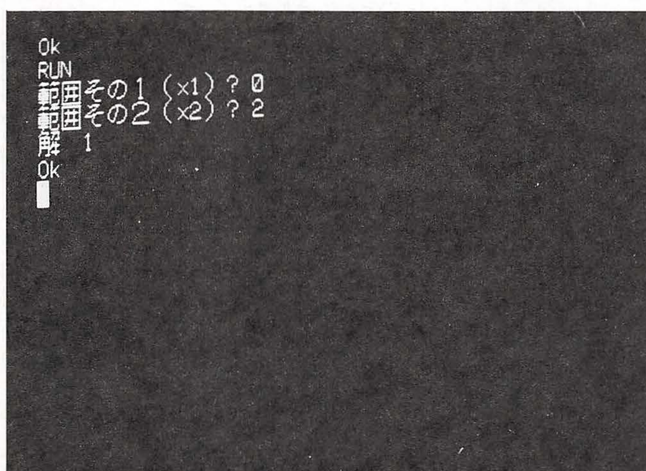
これは，どういうことを意味しているのでしょうか？

つまり，人間の知力では解答が得られない方程式や，何百回，何千回も計算しなければならない方程式などを，ループ（繰り返し）が得意なコンピュータによって解く，ということです。

また，積分計算では，時間関数を多く含む物体の運動などを，コンピュータを使うことにより解明できます。

コンピュータの能力向上によって，解答を見つけだす時間や精度が，どんどん改善されてきました。今や，工学設計などの分野では，コンピュータは欠かせないものとなっています。

さっそく方程式を解いてみよう！



《写真1》リスト1を実行すると，範囲を聞いてくる。ここで，x1=0(y=24>0)，x2=2(y=−24<0)を入力すると，解x=1が得られる

まずは，収束計算を使って，方程式の解を求めてみましょう。

第1図のような方程式の解を求めることを考えてみます。

方程式が1次や2次であれば，第2図のように解を計算できます。しかし，3次や4次では，手作業で解を求めるのは非常に難しくなります。

そこで，コンピュータが登場します。

リスト1は，第1図の

方程式の解を一つ求めるプログラムです。

このプログラムでは，2分法と呼ばれる方法を使って，指定された範囲内にある解を一つ求めます。

プログラムを実行すると，解を探す範囲を聞いてきます。ここで，範囲を入力すると，その範囲内にある解を一つ探しだして，画面に表示します（**写真1**）。

2分法というテクニックを使う!

2分法とは，**第3図**のような方法です。

まず，方程式を「y=」の形にし，yの値が正になるxの値x1と，負になるxの値x2を求めます。

x1でyが正，x2でyが負ということですから，x1とx2の間には，y=0となるxが存在するはずです。

そこで，x1とx2からx3=（x1+x2）／2としてx3を計算し，x3でのyの値を計算します。yの値が正であれば解はx3とx2の間に，yの値が負であれば解はx3とx1の間にあるはずです。

そこで，つぎはx3とx2(またはx1)の間で，同じ計算を繰り返します。繰り返していくうちに，yがほぼ0（誤差範囲内）になるxの値がわかります。

リスト1で入力する「範囲」とは，このx1とx2です。ですから，あらかじめ適当なxの値を式に代入して，x1とx2を求めておく必要があります。

リスト1の250行に，解くべき方程式が記述されています。この方程式を他のものに置き換えてもOKです。たとえば，「$y=x^2-9$」という方程式を解くならば，250行を，

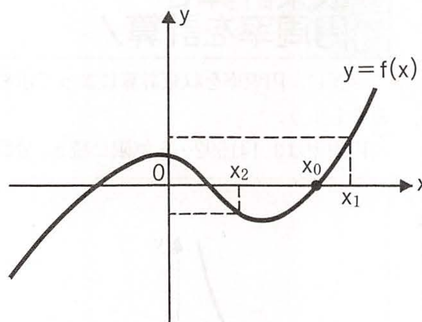
Y=X^2−9

にします。x^2-9は，x=0のときに−9，x=10のときに91ですから，x1=10，x2=0と入力すれば，0から10の間にある解，x=3が表示されます。

2次方程式であれば，片方の解がわかれば，もう片方もそれほど苦労せずに求められます。

第1図のような方程式の場合は，解が一つ求

y=f(x)がx_1でy>0，x_2でy<0となる場合

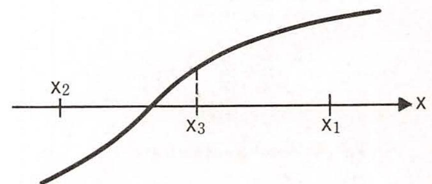


・左図のように，x_1〜x_2でf(x)が連続ならば，x_1〜x_2の間に解x_0が存在する

・$x_3=\frac{x_1+x_2}{2}$として，x_3におけるf(x)の値を計算する

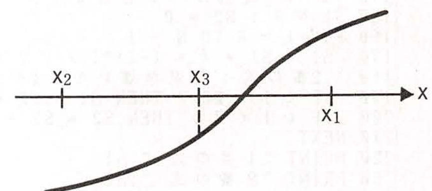
f(x_3)>0の場合

x_2〜x_3の間に解x_0が存在する。よって，x_1をx_3に置きかえて，再度計算をする



f(x_3)<0の場合

x_1〜x_3の間に解x_0が存在する。よって，x_2をx_3に置きかえて，再度計算をする



以上を繰り返していくと，x_3はx_0に近づいていく
十分近づいたところで，x_3を解とする

《第3図》2分法を使った解きかた

《リスト1》方程式の解を求めるプログラム・リスト

```
100 '
110 '  リスト１  方程式の解を求めるプログラム
120 '
130 INPUT "範囲その１（x1）";X1                          'x1の入力
140 INPUT "範囲その２（x2）";X2                          'x2の入力
150 Y = 1                                               'yの初期値
160 WHILE ABS( Y )>.00001               'yの値が0に十分近くなるまでループする
170  X3 = ( X1 + X2 ) / 2
180  X = X3                                  'x=x3の場合のyの値を計算する
190  GOSUB *HOUTEISIKI
200  IF Y > 0 THEN X1 = X3 ELSE X2 = X3                '範囲を限定していく
210 WEND
220 PRINT "解 ";X3
230 END
240 *HOUTEISIKI                                          '方程式
250 Y = X^4 + 2 * X^3 - 13 * X^2 - 14 * X + 24
260 RETURN
```

まったあとは，**第4図**のように因数分解によって次数を一つ下げます。この例では，4次の式が3次の式になるわけです。この新たにできた3次の式で，同じような計算を行なって解を求め，また次数を3から2へ下げる…ということを繰り返していけば，すべての解を求めることもできるわけです。

なお，この2分法では，「y=1−1/x」などのように不連続点を持つ方程式の場合は，入力する範囲の設定に注意する必要があります。x1=2，x2=0.5のように，連続している部分であればよいのですが，x1=−1，x2=0.5のように，不連続点を含む範囲を設定すると，エラーが発生してしまいます（**第5図**）。

$ax^4+bx^3+cx^2+dx+e=0$

解の一つが x_0 である場合，上の式の左辺は $(x-x_0)$ で割り切れる

よって $(x-x_0)(ax^3+fx^2+gx+h)=0$

のように因数分解でき，次数が一つ下がる

（この例では4→3）

㊒ $x^4+2x^3-13x^2-14x+24=0$

$x_0=1$ なので $(x-1)$ で割る

$$
\begin{array}{r}
x^3+3x^2-10x-24 \\
x-1 \,\overline{)\, x^4+2x^3-13x^2-14x+24} \\
\underline{x^4-x^3 \qquad\qquad\qquad\qquad} \\
3x^3-13x^2 \qquad\qquad\quad \\
\underline{3x^3-3x^2 \qquad\qquad\quad} \\
-10x^2-14x \qquad \\
\underline{-10x^2+10x \qquad} \\
-24x+24 \\
\underline{-24x+24} \\
0
\end{array}
$$

つぎは，$x^3+3x^2-10x-24=0$ を解けば良い

《第4図》多次方程式の解きかた

収束計算で円周率を計算！

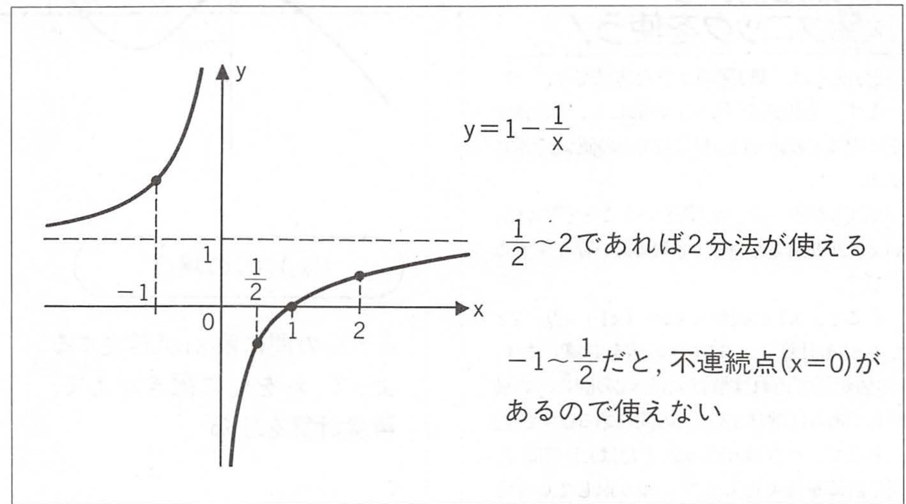
つぎに，円周率を収束計算によって求めてみましょう。

円周率は3.141592…と無限に続き，分数の形で表わせない「無理数」と呼ばれているものです。

この円周率を求める公式として，**第6図**のようなものがあります。

リスト2は，**第6図**の式を使って，円周率を計算するプログラムです。実行すると，何回ループさせるかを聞いてきます。適当な数を入力すると，円周率を計算して表示します。

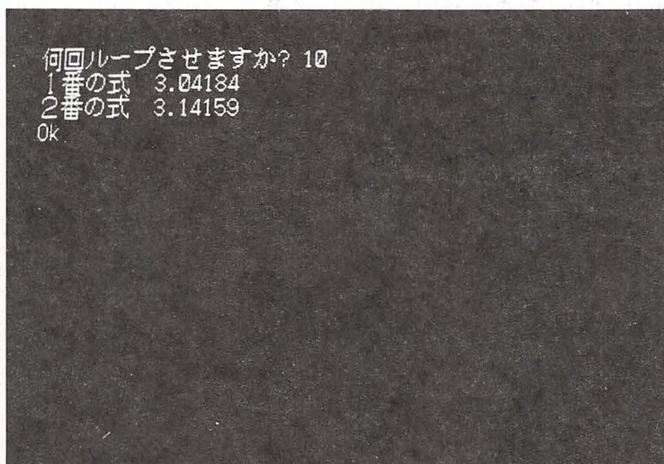
結果を見るとわかりますが，同じ回数のル



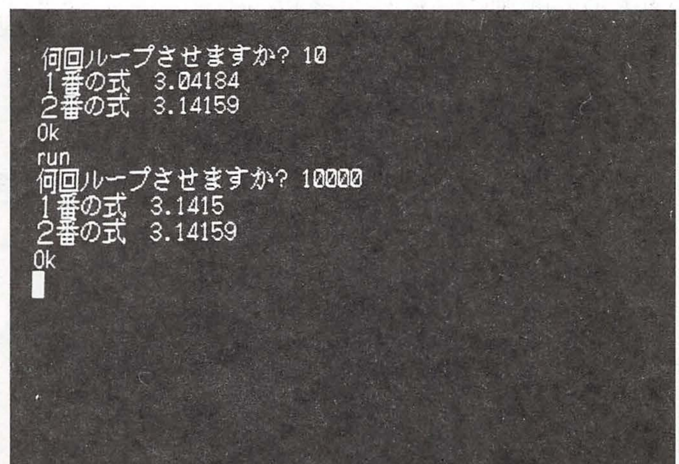
《第5図》xの値が不連続の場合は注意が必要だ！

《リスト2》円周率を計算するプログラム・リスト

```
100 '
110 '  リスト２  円周率を計算するプログラム
120 '
130 DEFINT A-N
140 INPUT "何回ループさせますか";N
150 S1 = Ø : S2 = Ø
160 FOR I = Ø TO N - 1
170  S1 = S1 + 4 * (-1)^I / ( 2 * I + 1 )
180 ' 2番の式：収束が速いのでIが大きい場合は計算しない
190  IF ( I < 26 ) THEN S2 = S2 + 16 * (-1)^I / ( ( 2 * I + 1 ) * 5^( 2 * I + 1 ) )
200  IF ( I < 7 ) THEN S2 = S2 - 4 * (-1)^I / ( ( 2 * I + 1 ) * 239^( 2 * I + 1 ) )
210 NEXT
220 PRINT "1番の式 ";S1                                                    '結果表示
230 PRINT "2番の式 ";S2
240 END
```



《写真2》リスト2を実行して，ループ回数を10と入力してみたところ。式1はまだ3までしか一致していないが，式2ではすでに3.14159まで計算できている



《写真3》ループ回数を10,000回としてみた。式1でも，やっと3.1415までがでている。このように，収束の速度のちがいは計算時間に大きく影響してしまう

ープでも，式によって円周率への収束ぐあいにちがいがあります（**写真2，3**）。

一般に収束計算は，目的の値を含む範囲を絞っていく，という計算を行ないます。そして，十分絞れたら，そのときの範囲の中点などを目的の値とします。ですから，絞っていく過程の効率がよい場合は，すぐに目的の精度を持つ解答が得られます。そうでなければ，時間ばかりかかって，精度がなかなか上がらない，ということになってしまいます。

リスト2の実行結果を見ると，**第6図**の式の1番は分母が小さいため収束が遅く，ループ回数を大きくしないと円周率の値に近づきません。

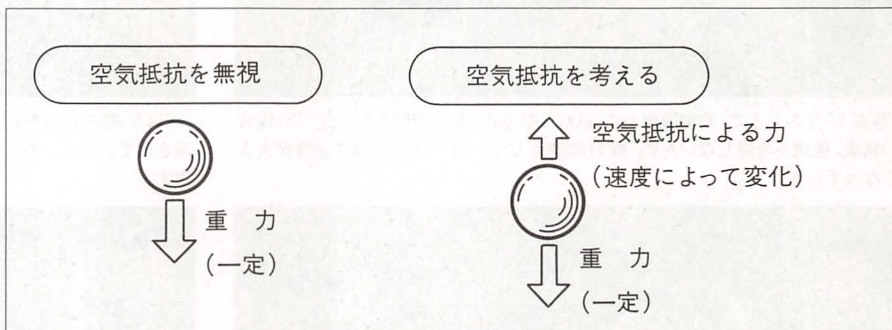
一方，2番は分母が大きいため収束が速く，10回のループで一般的に用いられるケタ数まで，正しい結果が得られています。この結果を1番の式で得るには，ループ回数を数万回にしなければならないのです。

このように，収束計算では，必要な精度を得るために必要なループ回数が計算時間を決めます。あまりにも収束が遅い場合は，計算時間が非現実的な値（1年，1000年など）になってしまうこともありますから，注意が必要です。

$$①\ \pi=4\left(\frac{1}{1}-\frac{1}{3}+\frac{1}{5}-\frac{1}{7}+\frac{1}{9}\cdots\cdots+\frac{(-1)^n}{(2n+1)}\cdots\cdots\right)$$

$$②\ \pi=16\left(\frac{1}{5}-\frac{1}{3\cdot5^3}+\frac{1}{5\cdot5^5}-\frac{1}{7\cdot5^7}\cdots\cdots+\frac{(-1)^n}{(2n+1)5^{2n+1}}\cdots\cdots\right)$$
$$-4\left(\frac{1}{239}-\frac{1}{3\cdot239^3}+\frac{1}{5\cdot239^5}-\frac{1}{7\cdot239^7}\cdots\cdots+\frac{(-1)^n}{(2n+1)239^{2n+1}}\cdots\right)$$

《第6図》円周率を求める公式



《第7図》物体が落下するときに作用する力

積分計算は何に使える？

つぎに，積分計算をしてみましょう。

積分計算，ちょっと難しくいうと「微少単位を積分して近似解を求める」という手法は，コンピュータの出現によって，非常に応用範囲が広まりました。

ここでは簡単な例として，落下する物体の速度変化を計算してみましょう。

落下する物体の速度は，速度方程式によって計算できます。しかし，空気抵抗などの影響を考える場合は，簡単には計算できません。

空気抵抗力には，速度に比例する要素や速度の2乗に比例する要素があり，速度が小さい場合は前者が，大きい場合は後者が，大きく作用してきます（**第7図**）。

このことを考えながら，落下する物体の速度変化を計算してみましょう。

速度変化をプログラムでわかりやすく！

リスト3は，落下する物体の速度変化を，速度に比例する抵抗を考慮して表示するプログラムです。

実行すると，刻み時間，初期速度，そして抵抗の大きさを聞いてきます。適当な数値を入力すると，縦軸に落下速度（下が落下方向），横軸に時間（右にいくほど時間が経過している）をとって，速度変化をグラフィック表示します（**写真4，5**）。

まずは，抵抗の大きさと刻み時間を一定にして，初期速度を変化させてみてください。

初期速度がちがうために，時間があまり経過していないうちは，速度のちがいがあります。しかし，時間が経つにつれて，抵抗の大きさによって決まる特定の値に近づいていきます。

写真6を見てもわかるように，初期速度は，最終的な速度には影響しません。つまり，空気抵抗が一定の値で，時間が十分に経過すれば，初期速度にかかわらず最終的な落下速度は同じ値になるわけです。

雨粒の速度は，雨粒の大きさによってちがいますが，同じ大きさであれば落下速度は同

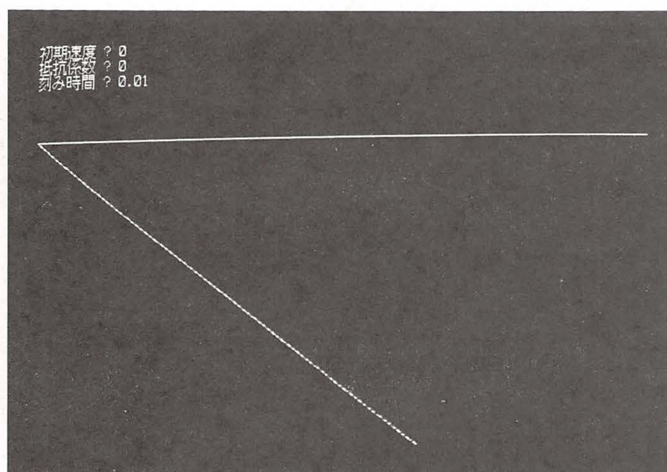
リスト入力の注意

リスト3は，PC-9801シリーズの「N88日本語BASIC(86)」対応となっています。ROM BASIC，DISK BASIC，MS-DOS BASICのどれでも動作します。

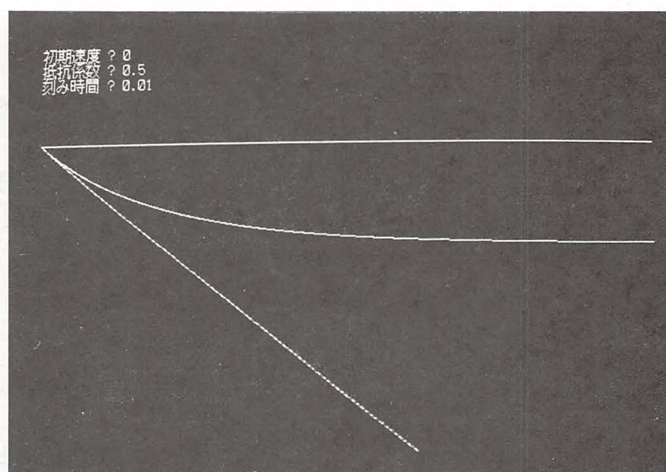
FM TOWNSの「F-BASIC386」で入力する場合は，注釈に「'TOWNSは」とあるところのみ，注釈のとおりに打ち込んでください。

《リスト3》落下する物体の速度（抵抗入）を計算するプログラム・リスト

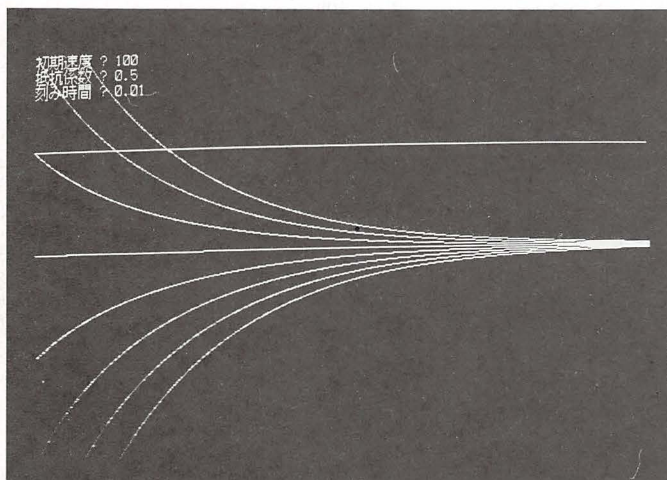
```
100 '
110 '  リスト３　落下する物体の速度を空気抵抗を考慮して計算するプログラム
120 '
130 SCREEN 3                                          'TOWNSは 130 SCREEN0 0
140 CLS 3                                             'TOWNSは 140 CLS 0
150 CONSOLE 0,25,0,1                                  'TOWNSは 150 CONSOLE 0,25,0
160 LINE (0,100)-(639,100),7           'TOWNSは 160 LINE (0,100)-(639,100),PSET,7
170 WHILE -1
180  CLS                                              'TONWSは 180 CLS 4
190  INPUT "初期速度 ";V                                         '初期速度入力
200  INPUT "抵抗係数 ";R                                         '抵抗係数入力
210  INPUT "刻み時間 ";DT                                        '刻み時間入力
220  FOR T = 0 TO 10 STEP DT
230   V = V + 9.8 * DT - V * R * DT                                 '速度計算
240   PSET ( T * 64 , V * 5 + 100 ),7                           'グラフィック表示
250  NEXT
260 WEND
270 END
```



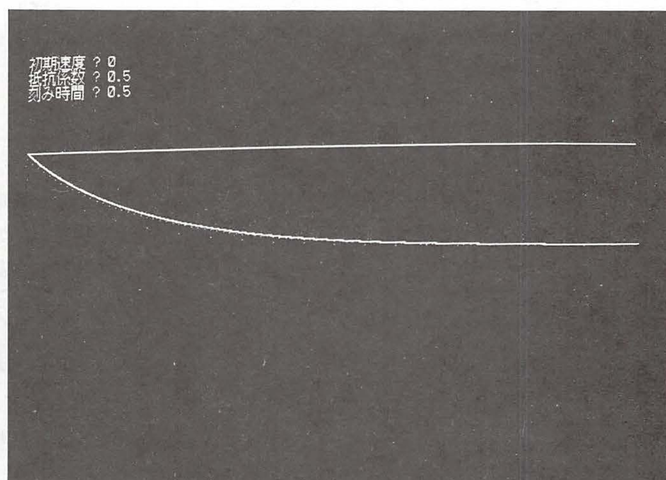
《写真4》リスト3で，初期速度を0，抵抗係数を0，刻み時間を0.01とした場合の結果。抵抗を考慮しないため，重力加速度によって一定加速度で速度が大きくなっている



《写真5》抵抗係数を0.5としてみた。すると，最初のうちは重力加速によって加速されていくが，だんだんと加速が鈍くなり，最終的には速度は特定の値に収束する



《写真6》リスト3で，抵抗係数を0.5，刻み時間を0.01に固定し，初期速度を－40から100まで変化させてみた。初期速度に関係なく，最終的な速度は抵抗係数によって決まる，一定の値に収束することがわかる



《写真7》リスト3で，初期速度を0，抵抗係数を0.5に固定し，刻み時間を0.001，0.01，0.1，0.5でそれぞれ計算させてみた。刻み時間が0.1以上になると，誤差が大きくなっている。これに対し，0.001と0.01では，ほとんど差はみられない。

じです。

これは，雨粒が十分高いところから落ちてきているため，地上に到達するころには十分な時間が経過し，速度がほぼ同じ値にそろうからです。逆に，時間が十分でない噴水などの場合は，同じ大きさの水玉でも落下速度にちがいが見られます。

なお，このような積分計算では，刻み時間を変更すると結果に違いがでてきます。

初期速度，抵抗の大きさを一定にして，刻み時間を変化させてみてください。刻み時間が大きすぎると，誤差が増大して正しい結果を得られなくなります。また，あまり刻み時間を小さくし過ぎると，計算時間が長くなってしまいます（**写真7**）。

積分計算では，刻みをどれぐらいにするか，というのが重要になります。

まとめ

今回は，コンピュータによって実用性が増した“収束計算”“積分計算”を取り上げてみました。

スペース・シャトルの飛行コースなどは，たいへん複雑なのですが，基本的には積分計算によって決定しています。

このように，非常に利用価値の高い，コンピュータによる収束・積分計算ですが，収束速度や刻み時間の問題には，注意する必要があります。収束するのに1年かかるようでは実際には利用できませんし，積分刻みがあらくては正しい結果は得られません。

収束・積分計算をコンピュータを利用して行なう場合は，このような点に十分注意する必要があるわけです。



本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，"CHECKER FLAG" というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr. Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ(変数表や，フローチャートはできるだけ付けてください)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，バージョン，モード(X-BASIC Ver.2.0)等，Ⓒメモリの内容，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も書いておいてください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。ラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたディスクや原稿はお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

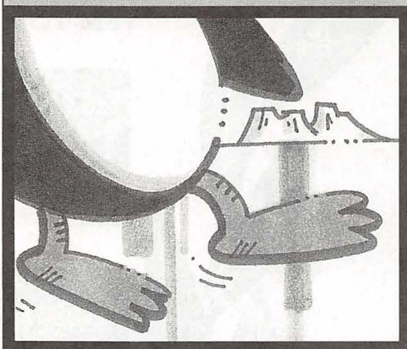
掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　　**編集部**

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラム・コーナー」係
(実用プログラムは，見やすいところに実用と書いてください)

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(ファミリーBASIC V3.0)用



2人対戦の早押しクイズゲーム

KING OF 早押し

（キング オブ はやおし）

藤本 真一

内 容

2人用対戦型ゲームです。全部で32種類のデカキャラがウリであると自分では思っています。

遊びかた

BASICプログラムとBGを打ち込んでからRUNするとタイトルがでてSTARTボタンでゲーム・スタート。このとき十字キーの左右でレベル選択ができます。レベルが高いほど，回答するときの時間が短くなり，似たようなキャラがでることが多くなって難しいです。早押し式で，3ポイント先取で勝利。

その他，細かい説明としては…

①間違うとお手つきとなり，1ラウンドで3回やると相手に＋1ポイント。

②1P，2PともAボタンを押してから上下で選ぶ。正解で＋1ポイント。答えるのが遅いとお手つき。

③2ポイント取ると「勝ち抜けチャンス」が点灯し，もういっぽうのプレイヤーが正解することで阻止すると1ポイントの状態に戻る。阻止できなければ負け。

要するに，何のキャラが描かれているのかを当てれば良いので，ルールは簡単です。ラウンドごとにランダムにキャラを選んでいます。プログラムが汚なくて本当にすみません……。少しは遊べると思うので許してやってください。

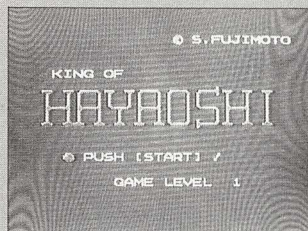
鍛えると，5秒ぐらいで何だかわかるようになりますよ。

プログラムの具体的な入力方法

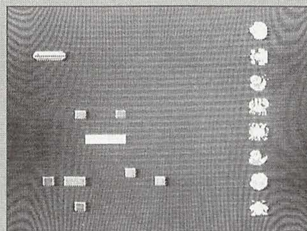
ファミリーBASIC V3.0で普通に打ち込んでください。

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	I61	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	I71							
1	J21		1	P	L	A	Y	E	R		J21		2	P	L	A	Y	E	R		J21							
2	J21										J21										J21							
3	J21	J31		オ	テ	ツ	キ		0		J21	J31		オ	テ	ツ	キ		0		J21							
4	J21	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	J21	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	J21							
5	J01	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J11							
6																												
7																												
8																												
9					G60					G60	G60					G60												
10																												
11							G60							G60														
12																												
13									G60			G60																
14					G60											G60												
15					G60											G60												
16									G60			G60																
17																												
18							G60							G60														
19																												
20						G60				G60	G60					G60												

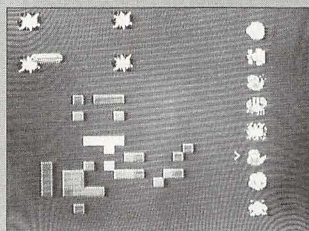
《第1図》BGグラフィック



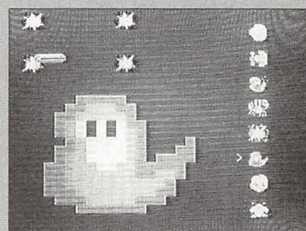
◀《写真1》これがタイトル画面ですレベルを上げると解答までの時間が短くなります



◀《写真2》画面の右にあるキャラクターが中央に大きく描かれていきます



◀《写真3》解答するまでに時間がかかりすぎるとお手つきになります



◀《写真4》正解するとそのキャラの完成した絵が表示されます

★OFコーナーって何だ，食いもんか？ブランカって何だ，食いもんか？食いもんって何だ，食いもんか？ウォッ!?（愛知県名古屋市・エレクトロニックサンダ～!!!!!17才）……【影：ラーメンって何だ，食いもんか？　つぐ美：食いもんだ。】

KING OF 早押しのプログラム・リスト

```
10 'm6m6ショキセッテイm6m6
20 CLS:POKE&H4015,15:SPRITEON:CLEAR&H6FDD:CGSET,1
30 PALETB 0,2,48,39,41:PALETB 1,2,48,44,44:PALETS 0,2,48,39,34:LE=1:R=1
40 FORI=0TO24:READA:POKE&H6FE6+I,A:NEXT
50 'm6m6タイトルm6m6
60 LOCATE3,6:PRINT"KING OF":RESTORE1010
70 FORJ=0TO4:READA$:FORI=0TO23:LOCATE25-I,8+J:PRINTLEFT$(A$,I):NEXT
80 POKE&H4000,188,140,0,9-J*2:NEXT
90 LOCATE15,2:PRINTCHR$(180);" S.FUJIMOTO"
100 LOCATE4,16:PRINT"g7 PUSH [START] !"
110 'm6m6LE ヲ キメルm6m6
120 S=STRIG(0):T=STICK(0)
130 LOCATE9,19:PRINT"GAME LEVEL ";LE
140 LE=LE-(T=2ORT=1):PAUSE3:IFLE=4LE=1
150 IFS<>1THEN120
160 'm6m6キャラ ヲ ツクルm6m6
170 VIEW:POKE&H4000,43,202,1,3
180 LOCATE9,14:PRINT"READY ?":LOCATE8,10:PRINT"ROUND  "R:GOSUB860
190 FORI=0TO7:LOCATE23,I*3+1:PRINT"?":NEXT:PAUSE100
200 FORI=0TO7
210 POKE&H6FDE+I,PEEK(RND(16)+&H6FE6)+(ABS(RND(5-LE)=0))*4
220 IFI=0NEXT
230 FORJ=0 TOI-1:IF PEEK(&H6FDE+I)=PEEK(&H6FDE+J) I=7:J=I-1:NEXT:NEXT:GOTO200
240 NEXT:NEXT
250 SK=PEEK(&H6FDE+RND(7))
260 FORI=0TO7:A=PEEK(&H6FDE+I)
270 IF SK=A SB=I
280 DEFSPRITEI,(0,1,0,0,0)=CHR$(A)+CHR$(A+1)+CHR$(A+2)+CHR$(A+3)
290 SPRITEI,196,I*24+27:NEXT:FORI=0TO7:LOCATE23,I*3+1:PRINT" ":NEXT
300 LOCATE9,14:PRINT"          ":LOCATE8,10:PRINT"           "
310 POKE&H400C,46,0,5,90
320 'm6m6メインm6m6
330 S=STRIG(0):U=STRIG(1)
340 Z=RND(4):Y=RND(8)
350 D=(Z+SK)*16:L=D MOD 256:H=D/256
360 POKE&H4A,L+Y,H:CALL&H6FF6:E=PEEK(&H73)
370 POKE&H4A,L+Y+8,H:CALL&H6FF6:F=PEEK(&H73)
380 C$="":Q=128
390 FORX=0TO7:IFS=8ORU=8IFB=0THEN480
400 P=((E AND Q)+(F AND Q)*2)/Q:Q=Q/2
410 IF P=0 C$=" ":GOTO430
420 C$=CHR$(252+P)
430 IFS=8ORU=8IFB=0THEN480
440 IFRND(3)=0ORB=1LOCATE2+(Z MOD 2)*8+X,7+Y+(Z/2)*8:PRINTC$;
450 NEXT:IFB=1NEXT:NEXT:GOTO710
460 GOTO330
470 'm6m6ハンテイm6m6
480 POKE&H4000,189,154,7,1:POKE&H400C,0:PAUSE30:POKE&H400C,32,0,1,0:H=1
490 A=-(U=8):FORI=0TO3:DEFMOVE(I)=SPRITE(10,0,1,255,1,2)
500 POSITIONI,16+((A=1)*-80)+(I=2ORI=3)*-72,16+(I=1ORI=3)*-40:NEXT
510 MOVE0,1,2,3:G=110-LE*25
520 S=STRIG(A):T=STICK(A)
530 LOCATE21,3*H-2:PRINT">":IFT<>0LOCATE21,3*H-2:PRINT" "
540 H=H+(T=8)-(T=4):IFH=9ORH=0 H=(H=9)*-1+(H=0)*-8
550 G=G-1:IFG=0THEN600
560 IFS<>8THEN520
570 PAUSE30
580 IF H-1=SB THEN680
590 'm6m6ハズレ ノ トキm6m6
600 CUT0,1,2,3:POKE&H400C,0:POKE&H4000,255,9,175,6:PAUSE40
610 POKE&H4000,0:PAUSE2:POKE&H4000,255,9,175,6:PAUSE80:POKE&H4000,0
620 O1=O1-(A=0):O2=O2-(A=1)
630 LOCATE7,3:PRINTO1:LOCATE17,3:PRINTO2:ERA0,1,2,3
640 IFO1=3POKE&H4000,160,227,51,73:P2=P2+1:GOSUB860:PAUSE100:GOTO750
650 IFO2=3POKE&H4000,160,227,51,73:P1=P1+1:GOSUB860:PAUSE100:GOTO750
660 LOCATE21,3*H-2:PRINT" ":LOCATE4,6:PRINT"          ":GOTO310
670 'm6m6アタック トキm6m6
680 CUT0,1,2,3:PLAY"M1V15Y3T3O3A2EAEAE":PAUSE100
690 POKE&H4015,15:POKE&H4000,32,191,6,10:B=1
700 FORZ=0TO3:FORY=0TO7:GOTO350
710 B=0:FORI=0TO5:PALETB 0,2,0,16,16:PAUSE4
720 PALETB 0,2,48,39,41:PAUSE5:NEXT
730 GOSUB900:P1=P1-(A=0):P2=P2-(A=1)
740 ERA0,1,2,3:GOSUB860:PAUSE100
750 IFP1=3ORP2=3THEN780
760 R=R+1:O1=0:O2=0:FORI=0TO7:SPRITEI:NEXT:GOTO170
770 'm6m6ショウシャ ケッテイ!m6m6
780 CLS:CGSET,0:FORI=0TO7:SPRITEI:NEXT
790 FORI=0TO40:LOCATERND(28),RND(13):PRINTCHR$(205+RND(2)):NEXT
800 FORI=0TO7:DEFMOVE(I)=SPRITE(10,I+1,1,100,0,1):NEXT
810 A$=STR$(1-(P2=3))+" PLAYER WINNER !"
820 LOCATE4,9:FORJ=1TO18:A=105:X=40+J*8:GOSUB960:PRINTMID$(A$,J,1);:NEXT
830 LOCATE6,18:PRINT"CONGRATULATION!"
840 FORJ=0TO25:X=RND(180)+30:A=RND(100)+50:GOSUB960:NEXT:PAUSE50:RUN
850 'm6m6ソノタノ サフ"m6m6
860 IFP1<>0FORI=1TOP1:LOCATE(I-1)*3+1,4:PRINT"f4f5f6":NEXT
870 IFP2<>0FORI=1TOP2:LOCATE(I-1)*3+11,4:PRINT"f4f5f6":NEXT
880 IFP1=2ORP2=2LOCATE(P2=2)*-10+1,5:PRINT"カチヌケチャンス!"
890 RETURN
900 IFA=0ANDP2=2P2=1:GOTO930
910 IFA=1ANDP1=2P1=1:GOTO930
920 RETURN
930 FORI=0TO2:LOCATE3,11+I:PRINT"                    ":NEXT
940 LOCATE5,12:PRINT-(P1=0)+1"P ソシ セイコウ !"
950 POKE&H4000,190,171,190,191:P1=P1+(A=0):P2=P2+(A=1):PAUSE100:RETURN
960 FORI=0TOA:POKE&H200,200-I,213,0,X:NEXT
970 FORI=0TO7:POSITIONI,X,200-A:NEXT:MOVE0,1,2,3,4,5,6,7
980 POKE&H400C,9,2,14+RND(2),8:RETURN
990 'm6m6テ"ータm6m6
1000 DATA 0,20,28,56,64,88,104,112,120,144,152,164,176,184,192,200,&HA9,&H5,&H85
,&H63,&HA5,&H63,&HD0,&HFC,&H60
1010 DATA"k2 k2k7k5L0k2 k2k7k5L0k7k5L0k7k5k3k2 k2 k2","k6 k6k6 k6k6 k6k6 k6k6 k6
k6  k6 k6 k6","k4k5k3k4k5k3L1k2L2k4k5k3k6 k6L1k5L0k4k5k3 k6","k6 k6k6 k6 k6 k6 k
6k6 k6  k6k6 k6 k6","k1 k1k1 k1 k1 k1 k1L1k5L2k4k5L2k1 k1 k1"
```

改造のアドバイスと作ったとき苦労した点

改造については，答える時間が短かいという人は510行のGの後の数字を変えてみてください。キャラを変えたいときは1000行の10進数のデータを，音を変えたいときは各所の&H400～の後の数字を変更してみてください。

また，メモリもちょこっとだけ余っているので，いろいろ付け足してみてください。キャラを増やすとか，演出をハデにするとか…。

しかし，このプログラムは苦労しました。栃木県T高校に入ってからあまりファミベにさわっていなかったもので。なるべくIF文より論理式を使うようにしました。マシン語もあるのでRUNの前にはSAVEを忘れずに。

★参考にした記事

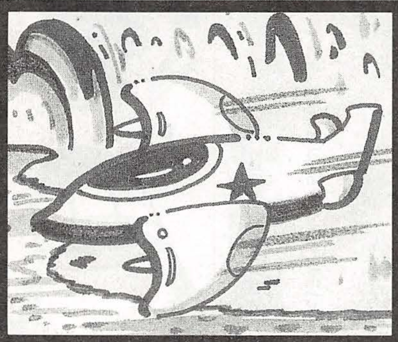
断空我先生のファミコン・マシン語教室(ベーマガ1987年11月号)

★

★　★

★ぜひとも次期SHARP32bit機はこうなるという企画をやってくれませんか？（愛知県蒲郡市・村上政幸17才）……【編：さて，次期32ビット機はどうなるか？影：大明神に占っていただきました。影：ホンジャラカジャラカホイ／うむ。録画予約とでたが……。】

FM TOWNS(F-BASIC386 V1.1 L21)用



壁をよけて先へ進め！

DOT RUNNER
（ドット ランナー）

佐々木　崇之

ゲームの内容

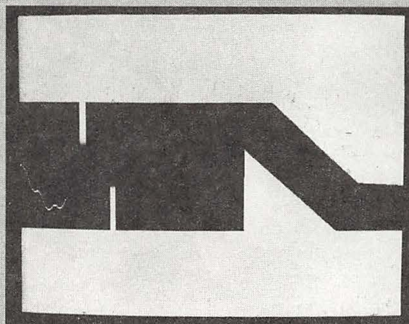
単なる，おそってくる壁をかけぬけるゲームです。

遊びかた・操作方法

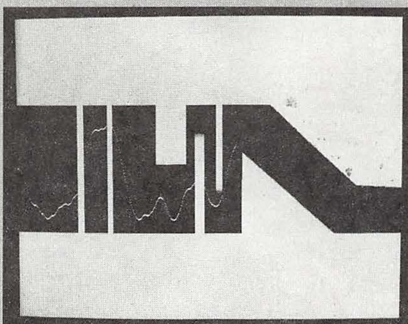
ランナーをパッドのAで上昇し，離すとおちていきます。うまくAボタンの押しぐあいを調節して壁にあたらないようにいってください。他に，Bボタンでランナーが前へダッシュする技があります。これを利用して画面の右はしまで到着してください。全4面です。がんばってクリアしてください。

プログラムのしくみ

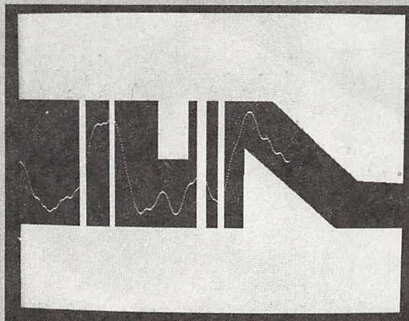
CHK( )…チェックのデータ
CDN( )…CDの曲番号
MP( )……地形のデータ
TP( )……トラップのデータ
TS( )……トラップの位置
X……………ランナーのX座標
Y……………ランナーのY座標
UP…………上昇しているか
STM………ゲームのスピード調整
TM…………ランナーの前進のスピード
TB…………ランナーがダッシュしているかのチェック
PD…………パッドのボタンの判定
SPD………ランナーの上下のスピード
A～D………雑用



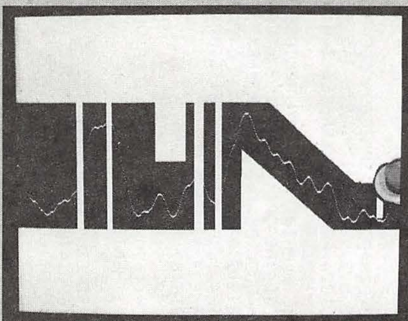
▲《写真1》ボタンを押したりはなしたりして上下を調節しながら進みます



▲《写真2》上下からでてくる壁をうまくかわしながら一番右までいきます



▲《写真3》結構シビアにトラップがしかけられているからダッシュをうまく使うようにしよう



▲《写真4》最後の最後まで気のぬけないこの緊張感がたまらない

入力方法

850行からはまちがえないように打ってください。ここをまちがえるとデータ・チェックの正しい判定ができなくなるので注意してください。

改造アドバイス

500～740行のDATA文を変更すると，オリジナル面が作れますが，チェック・データを実行しないようにプログラムの変更をしてください(BASICの上級者向け)。

最後に

テストプレイしてくれた
曽我友一君
白石　章君
塩見範正君
中村雄一君
兄・妹　に感謝。

CHECKER FLAG

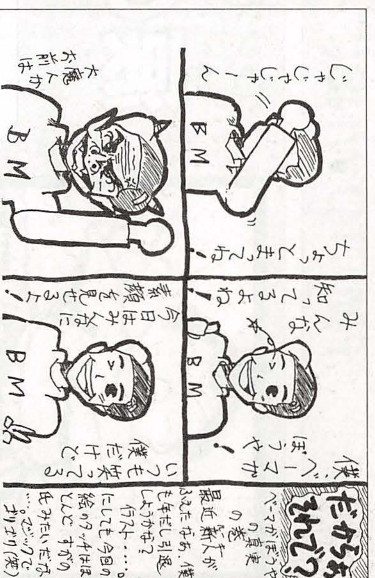
影：♬走る走る～（ズドン☺）
編：♬走る走る～俺た～（ズドン☺）フフフ，少し私のほうがよけいに進めたようですねえ。
影：負けるかぁ。♬走る走る～俺た～ち～，流れ～る汗もそのま～ま～に，どうだぁ!!!!
Dr.D：このように，RUNNERを歌いながらやるとより楽しめる。そういいたいわけじゃな。

★誰にも発見できなかった誤字発見！10月号141ページのペンネーム「たこさし」と書いてあるが，「たこざし」が正しい。本人が言っているのだからまちがいない。(福井県鯖江市・たこざし15才)……【影：誰が発見できるかワザとまちがえておいたのだ。編集長：コラ！】

DOT RUNNERのプログラム・リスト

```
10 REM :::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
20 REM :              ++    D O T   R U N N E R   ++                   :
30 REM :  P r o g r a m   m a d e   T a k a y u k i   S a s a k i     :
40 REM :::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
50 REM 初期設定 :::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
60 CD STOP:COLOR 7,0,7,0:CLS:SCREEN@ 0:CLEAR ,,20000
70 REM 変数初期設定 :::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
80 ST=1:DIM CHK(500),CDN(1):GOTO 890
90 DIM MP(100),TP(80),TS(80):WINDOW(0,0)-(639,479):VIEW(0,0)-(639,479)
100 X=0:Y=239:UP=0:STM=0:TM=1:TB=0:A=0:B=0:C=0:D=0:SPD=0
110 REM 画面作成 ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
120 ON ST GOSUB 420,430,440,450,750
130 FOR A=0 TO 100:READ MP(A)
140 IF MP(A)=999 THEN GOTO 160
150 NEXT A:CD PLAY CDN(0):CLS
160 FOR C=0 TO 80
170 IF MP(B)=999 THEN A=0:GOTO 380
180 IF MP(B+2)=998 THEN PAINT(MP(B),MP(B+1)),4:GOTO 200
190 LINE(MP(B),MP(B+1))-(MP(B+2),MP(B+3)),PSET,4
200 B=B+4:NEXT C
210 REM M A I N ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
220 IF POINT(X,Y)=-1 THEN ERASE MP,TP,TS:GOTO 460
230 PSET(X,Y),7:IF X>639 THEN ERASE MP,TP,TS:CLS:ST=ST+1:GOTO 90
240 PD=PTRIG(1)
250 IF PD=1 OR PD=3 THEN UP=1 ELSE UP=0
260 IF PD=2 OR PD=3 THEN IF TB=0 THEN TB=1:LINE(X-1,Y)-(X-5,Y),PSET,2
270 SPD=SPD+.3!-(UP*.6!):Y=Y+SPD
280 IF TB=1 THEN TM=TM+2:IF TM>7 THEN TB=0
290 IF TM>1 THEN TM=TM-1:IF TM=1 THEN TB=0
300 X=X+TM
310 REM 罠  P O I N T  M O V E ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
320 FOR B=0 TO D STEP 7
330 IF X>TP(B) AND X<TP(B+1) THEN ELSE GOTO 360
340 TS(B+6)=TS(B+6)+TP(B+6)
350 LINE(TP(B+2),TP(B+3)+TS(B+6))-(TP(B+4),TP(B+5)+TS(B+6)),PSET,4,BF
360 NEXT B:FOR C=0 TO STM-D:NEXT C
370 GOTO 210
380 REM 罠を作る ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
390 FOR C=0 TO 80:READ TP(C):IF TP(C)<999 THEN NEXT C ELSE D=C
400 GOTO 210
410 REM D A T A   P O I N T ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
420 RESTORE 510:RETURN
430 RESTORE 570:RETURN
440 RESTORE 620:RETURN
450 RESTORE 700:RETURN
460 REM B O M M m m ! ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
470 FOR A=0 TO 25:B=A MOD 2:BEEP:X=X+TM/5:Y=Y+SPD/5:BEEP
480 CIRCLE(X-15+RND*30,Y-15+RND*30),20+RND*13,B*2,,,F,PSET,B*2
490 NEXT A:CLS:GOTO 90
500 REM D A T A :::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
510 DATA   0,136,639,136,  0,343,639,343,372,390,374,211,373,211,604,408
520 DATA 400,119,562,263,563,264,639,268,400,300,998,998,600,190,998,998
530 DATA   0,  0,998,998,  0,479,998,998,999,  0,239,100,120,110,124, +1
540 DATA   0,239,150,350,158,356, -1,130,142,230,136,280,230, +0,260,430
550 DATA 295,400,310,404, -2,220,640,330,120,340,126, +1,418,640,600,100
560 DATA 610,110, +1,999,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
570 DATA   0,170,250, 29,  0,381,249,369,249,369,260,117,260,117,401,402
580 DATA 250, 29,415,317,400,401,562,190,415,318,554, 19,562,190,639,361
590 DATA 554, 19,639,314,  0,  0,998,998,  0,479,998,998,999,  0,190,140
600 DATA 619,150,610, -4,100,640,220,  0,280, 10, +1, 50,255,150,  0,160
610 DATA   5, +3,173,640,480,499,488,497, -1,999,  0,  0,  0,  0,  0,  0
620 DATA   0,175,115,393,  0,426,129,450,115,394,210, 24,124,452,228,112
630 DATA 210, 25,336,  1,228,111,263,437,335,  0,304,387,262,437,342,459
640 DATA 304,388,394, 33,343,460,390,206,394, 34,479,375,390,208,483,448
650 DATA 479,375,543,  0,483,448,551,411,551,441,562,180,543,  0,639,361
660 DATA 561,182,639,444,  0,  0,998,998,  0,479,998,998,639,  0,998,998
670 DATA 639,479,998,998,500,  0,998,998,999,128,350,213,  0,222,  3, +1
680 DATA 219,450,325,480,335,475,-1,0,640,514,-1320,524,-1315,+3,435,600
690 DATA 605,480,615,485, -1,999,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
700 DATA   0,134,299,134,  0,335,301,335,301,335,300,444,299,444,567,444
710 DATA 567,444,567,314,567,314,639,314,299,134,390,312,390,312,494,368
720 DATA 494,368,494,166,494,166,639,166,  0,  0,998,998,  0,479,998,998
730 DATA 999, 25,600,  0,335,301,335, -1,310,640,350,444,640,448, -1,510
740 DATA 638,494,164,639,166, +3,590,608,640,314,623,290, +0,999,  0,  0
750 REM E N D I N G :::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
760 CD PLAY CDN(1):CLS:FOR A=0 TO 84:B=B MOD 6:B=B+1
770 SYMBOL(310-(A*2.25!),220-(A/2)),"Nice Clear",A/16,A/16,B:NEXT A
780 SYMBOL(40,380),"Program Made By Takayuki Sasaki",.7!,1,7,,,2
790 SYMBOL(40,398),"Test  Player By Yuich   Soga  etc...",.7!,1,7,,,2
800 FOR A=0 TO 80000:NEXT A:END
810 REM T I T L E :::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
820 SYMBOL(1,1),"DOT-RUNNER",.8!,.3!,4:GET@A(0,0)-(65,5),CHK:A=10:B=15
830 PUT@A(0,300)-(65,305),CHK,PSET,A,B:A=A-.04!:B=B-.06!
840 IF A<0 THEN CLS:GOTO 90 ELSE GOTO 830
850 REM C H A C K   D A T A >この「DATA」から間違えず！打ってください。<
860 DATA   5179, 13739, 19903, 22993, 27935, 29655, 33278, 38900, 46226
870 DATA  49467, 53250, 56597, 60734, 66063, 72630, 81562, 89088, 91452
880 DATA  94635, 99307,105732,113190,119125,125293
890 REM D A T A   C H A C K ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
900 RESTORE 860:FOR A=0 TO 23:READ CHK(A):NEXT A:RESTORE 510
910 FOR A=0 TO 23:FOR B=0 TO 15:READ C:D=D+C:NEXT B:LOCATE 0,A
920 IF D<>CHK(A) THEN PRINT "ERROR >>>>>>>";1000+(10*A):BEEP 1:END
930 IF D=CHK(A) THEN PRINT "OK    >>>>>>>";1000+(10*A):BEEP:NEXT A
940 CLS 1:INPUT "GAME   MUSIC CD NO.?",CDN(0)
950 INPUT "ENDING MUSIC CD NO.?",CDN(1)
960 INPUT "GAME SPEAD (80-130)?",STM:IF STM<80 OR STM>130 THEN GOTO 960
970 CLS:CD PLAY CDN(0):GOTO 820
```

評…キャー!!(つぐ美)



by 酒井くれは

評…かわいそう…グスン(影)



by 深田 郎

★つぐ美さん，がんば！(岡山県井原市・りっちー君？才)……【つぐ美：ありがとう，毎月細腕でガンバってるわよ♥編：ベーマガのK子さん目指して爆進中だそーです。影：ああ，あのドスドスという足音はそれだったのか。】

FM TOWNS(F-BASIC386 V1.1 L21)用



ジャングルで相撲のけいこ

涙の相撲力士

（なみだのすもうりきし）

ZUO SOFT

ストーリー

秋場所での成績が悪かったある力士が，海外で修行をするために飛行機に乗っていた。しかし，南国の島の上空にさしかかったときに突然飛行機が故障して同乗していた乗組員は全員死亡してしまった。ジャングルの中に取り残された力士は，この密林から脱出するためにひたすら歩き続けた。

遊びかた

タイトル画面でボタンを押すとスタートです。力士をパッドで動かして，Aボタンで張り手をします。この張り手で敵を倒します。また，力士が敵と正面で接しているときにパッドを下に入れると同時にAボタンを押すと背負い投げをすることができます。背負い投げはどんなに耐久力のある敵でも一撃で倒すことができます。

こうして密林の中を進んでいって，ステージの終わりまで行くとクリアです。3面クリアすると終了です。しかし，力士は敵や敵の投げる石に当たると体力が減っていって，ゼロになるとゲーム・オーバーです。

プログラム

はじめてグラフィックによるスクロールを使いました。この場合，グラフィック画面の見えない部分に次々と背景を描いていくわけですが，気をつけなければいけないことがあります。それは，BASIC起動時の初期設定のままだとグラフィック画面の見えない部分，すなわち(0,240)－(319,255)と(320,0)－(511,255)の部分には何も書くことができないのです。そこで，

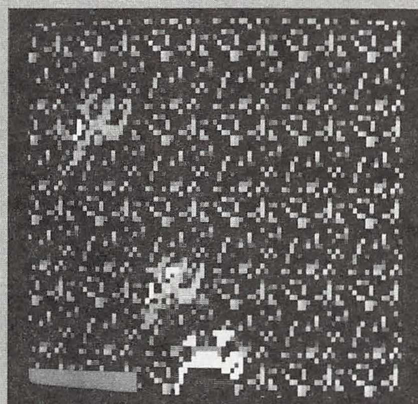
VIEW(0,0)－(511,255)

という命令を入れて仮想画面も使えるようにするのです。

最後に

このゲームの醍醐味は，背負い投げをうまく使いこなすことでしょう。敵を張り手で画面の上まで追い込んで一気に投げましょう。熊を投げたときはきっと快感を得るでしょう(うそ)。さぁ，Xを意識したBGMにのって全3面を制覇だ！

◀《写真1》ジャングルを脱出するために上に向ってひたすら歩きます



▲《写真2》敵を張り手か背負い投げで倒していき一定距離進むとステージ・クリアです

◀《写真3》強敵クマくん登場！耐久力があるから張り手じゃつらいぞ



Dr.D：力士ゲームか，となると，このゲームを選んだのは編君じゃな。
編：ニヤリ☆
影：Dr.この力士の操作で「正面で接しているときにパッドを下に入れると同時にAボタン」で背負い，というのはやっぱりストIIの影響ですかね。
Dr.D：ストIIによってユーザーがそういう操作の方法になれた，ということは確かに言えそうじゃのう。

★この本を読んでる人で杉本理恵ちゃんのファンはどれくらいいるのかな？ファンの人，伝言待っています。(京都府亀岡市・J2230目18才)……【影：まだアイドルやってたのか，この人は。編：ワー!! 影：なかなか，メジャーにならないねえ。一同：ボカスカ!!!!】

涙の相撲力士のプログラム・リスト

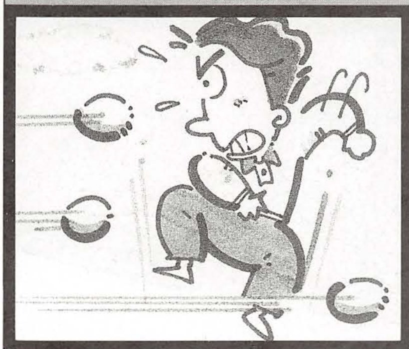
```
10 '★　涙の相撲力士
20 '★　ＦＭ－ＴＯＷＮＳ　Ｆ－ＢＡＳＩＣ３８６Ｖ１．１Ｌ２１用
30 '★　制作／佐井川師治（Ｃ）ＺＵＯ　ＳＯＦＴ　１９９２　作品ＮＯ．12
40 COLOR 7,0,7,0:CLS:BGM 1:DEFINT A-Z:FOR A=0 TO 13:PART A,A:NEXT
50 DIM CH%(256*3),XX(10,1000),YY(10,1000),PC(21),IS(21)
60 LOAD@"Q:¥FJ¥PCM¥RYM_ALL1.PMB":SCREEN@ 0:DEF SPRITE 3
70 DEF SPRITE 99,0:RESTORE 1350:FOR I=0 TO 5:FOR J=0 TO 63
80 READ A$:A!=VAL("&H"+A$):IF A!>=32768 THEN A!=A!-65536
90 CH%(J)=A!:NEXT:DEF SPRITE 0,I,CH%,0:NEXT
100 RESTORE 1190:FOR A=0 TO 8:READ VX(A),VY(A):NEXT
110 FOR A=1 TO 3:READ A$,B$:R$(A)=STRING$(8,"0")+A$
120 T$(A)=STRING$(8,"0")+B$:NEXT
130 FOR A=1 TO 7:READ SH(A),TX(A),TY(A),LL(A),SS(A),ST(A),F:C=0
140 FOR G=1 TO F:READ E,X,Y:FOR B=1 TO E:C=C+1:XX(A,C)=X:YY(A,C)=Y
150 NEXT B,G,A:FOR A=0 TO 7:READ PT$(A):NEXT
160 SCREEN@ 0:CLS:LINE(0,0)-(8,8),PSET,2,BF:GET@A(0,0)-(15,15),CH%
170 DEF SPRITE 0,12,CH%,0:SCREEN@ 1:SPRITE ON:RESTORE 190:FOR A=0 TO 2
180 CLS:READ G,R,B:FOR C=0 TO 255:PSET(C MOD 16,INT(C/16)),[RND(1)*G,RND(1
)*R,RND(1)*B]:GET@A(0,0)-(15,15),CH%,A*256:NEXT C,A
190 R=1:GOSUB 1040:DATA 0,0,255,255,80,20,80,255,0
200 :
210 '★画面を描く
220 SPRITE ON:CLS:OUT &H440,27:OUT &H442,&H29:OUT &H443,&H29
230 OUT &H440,17:OUT &H442,0:OUT &H443,0:VIEW(0,0)-(511,255)
240 X=32:Y=64:DEF SPRITE 1,0,(X,Y),0:SPRITE 0,0,1
250 FOR A=1 TO 10:DEF SPRITE 1,A,(0,0),0:DEF SPRITE 1,A+10,(0,0),0
260 DEF SPRITE 1,A+20,(A*4,72),12:SPRITE 0,A+20,1:SPRITE 4,A+20,3:NEXT
270 T=0:CL=0:BC=0:F1=0:L=10:FOR AA=0 TO 16*8:GOSUB 370:NEXT
280 :
290 '★力士の動き
300 FOR F=0 TO 2 STEP 2:FOR F1=1 TO 6:SPRITE 3,0,F:GOSUB 1120
310 MU=MU-1:A=PAD(1):X=SPRITE(0,6):Y=SPRITE(0,7):VX=VX(A)*2:VY=VY(A)
320 IF X+VX<4 OR X+VX>80 VX=0
330 IF Y+VY<12 OR Y+VY>72 VY=0
340 SPRITE 6,0,VX,VY:SPRITE 1,0,0:IF PTRIG(1) GOSUB 570
350 GOSUB 370:GOSUB 470:GOSUB 870:NEXT F1,F:GOTO 290
360 :
370 '★背景のスクロールと敵の出現
380 IF F1 MOD 2 OR CL=1 RETURN
390 OUT &H440,17:OUT &H443,-BC:BC=BC+1:IF BC MOD 16 RETURN
400 CB=ABS(INT(BC/16)):B=CB:IF B=71 CL=1:IF T=0 RETURN 940
410 A$=PT$(VAL(MID$(R$(R),B,1))):FOR A=1 TO 6:D=VAL(MID$(A$,A,1))
420 PUT@A(A*16-16,240-(B MOD 16)*16)-(A*16-1,255-(B MOD 16)*16),CH%,,,,,D*
256:NEXT
430 A=VAL(MID$(T$(R),B,1)):IF A=0 OR T=10 RETURN
440 T=T+1:FOR C=1 TO 10:IF SPRITE(C,0)=1 NEXT ELSE D=C:C=10:NEXT
450 DEF SPRITE 1,D,(TX(A)-(TX(A)=0)*RND(1)*80,TY(A)-(TY(A)=0)*RND(1)*32),S
H(A):SPRITE 0,D,1:S(D)=0:S1(D)=A:L(D)=LL(A):RETURN
460 :
470 '★敵の動き
480 FOR A=1 TO 10:IF SPRITE(A,0)=0 NEXT:RETURN
490 XX=XX(S1(A),S(A)):IF XX MOD 7=0 XX=SGN(X-SPRITE(A,6))*(XX/7)
500 YY=YY(S1(A),S(A)):IF YY MOD 7=0 YY=SGN(Y-SPRITE(A,7))*(YY/7)
510 SPRITE 6,A,XX,YY:XV(A)=XX:YV(A)=YY:SPRITE 3,A,F:S(A)=S(A)+1
520 IF S(A)>ST(S1(A)) SPRITE 0,A,0:T=T-1:IF T=0 AND CL=1 RETURN 940
530 IF ABS(X-SPRITE(A,6))<12 AND ABS(Y-SPRITE(A,7))<8 GOSUB 710
540 IF F1=1 AND IS<10 AND RND(1)<SS(S1(A))/100 GOSUB 830
550 NEXT:RETURN
560 :
570 '★張り手と背負いなげ
580 IF PAD(1)=5 THEN 650
590 SPRITE 1,0,1:IF Y>16 SPRITE 6,0,0,-2
600 FOR A=1 TO 10:IF SPRITE(A,0)=1 AND ABS(SPRITE(A,6)-X)<16 AND ABS(SPRIT
E(A,7)-Y+8)<8 I=A:A=10:NEXT ELSE NEXT:RETURN
610 SPRITE 6,I,0,8*(SPRITE(I,7)>12):L(I)=L(I)-1
620 IF L(I)>0 FOR A=0 TO 2000 STEP 50:BEEP 363523,1,A:NEXT:RETURN
630 SPRITE 0,I,0:T=T-1:IF T=0 AND CL=1 RETURN 940
640 FOR A=0 TO 100:BEEP 363523,1,RND(1)*5000:NEXT:RETURN
650 I=0:FOR A=1 TO 10:IF SPRITE(A,0)=1 AND ABS(SPRITE(A,6)-X)<8 AND ABS(SP
RITE(A,7)-Y+8)<8 I=A:A=10:NEXT ELSE NEXT
660 SPRITE 1,0,1:SPRITE 3,0,5:WAIT 30:SPRITE 3,0,3:IF I=0 WAIT 30:RETURN
670 FOR A=1 TO 80-SPRITE(I,7):SPRITE 6,I,0,1:WAIT 1
680 BEEP 363523,1,5000-A*50:NEXT:SPRITE 0,I,0:T=T-1
690 IF T=0 AND CL=1 RETURN 940 ELSE RETURN
700 :
710 '★力士の死
720 IF MU>0 RETURN
730 MU=20:SPRITE 6,0,0,SGN(Y-SPRITE(A,7))*8*-(Y<64 AND Y>20)
740 FOR AA=1000 TO 0 STEP -10:BEEP 363523,1,AA:NEXT
750 L=L-1:SPRITE 0,L+21,0:IF L>0 RETURN ELSE RETURN 760
760 PLAY OFF:PLAY"T200O2V8L8(C4CDCGA4)3C",,,,,,"V8O2L8(C4CCCEF4)3C","V8L8O
1(CRCCC>C<C4)3C","V8O6L1GGGG16"
770 FOR A=1 TO 80-Y STEP 2:SPRITE 6,0,,2
780 SPRITE 3,0,VAL(MID$("0635",(A/2) MOD 4+1,1)):WAIT 10:NEXT
790 OUT &H440,17:OUT &H443,0:COLOR,2
800 SYMBOL(5,20),"ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ",.6!,1,6,,,5:COLOR,0:WAIT 300
810 GOTO 190
820 :
830 '★石を投げる
840 FOR B=11 TO 20:IF SPRITE(B,0)=1 NEXT:RETURN ELSE D=B:B=20:NEXT
850 DEF SPRITE 1,D,(SPRITE(A,6),SPRITE(A,7)),5:SPRITE 0,D,1:IS=IS+1
860 PC(D)=A:IS(D)=10:RETURN
```

★僕の友人Ｙはダルシムと呼ばれている。なぜだかわかりますか？（石川県・尾西朋洋15才）……【**編**：火をふくとか？　**Dr.D**：手が伸びるとか？　**つぐ美**：そんな人いないって。**影**：いいや、私は知っている。その昔、怪物くんという手が伸びる人がいたことを…。】

```
870 FOR A=11 TO 20:IF SPRITE(A,0)=0 THEN 920
880 IF IS(A)>0 IS(A)=IS(A)-1:SPRITE 6,A,XV(PC(A)),YV(PC(A)):GOTO 900
890 SPRITE 6,A,0,2
900 IF ABS(SPRITE(0,6)-SPRITE(A,6))<8 AND ABS(SPRITE(0,7)-SPRITE(A,7))<8 G
OSUB 710:SPRITE 0,A,0:IS=IS-1
910 IF SPRITE(A,7)>80 SPRITE 0,A,0:IS=IS-1:IS(A)=0
920 NEXT:RETURN
930 :
940 '★ステージクリア
950 PLAY OFF:PLAY,,,,,,"T255V8O2L8(CRGRERDCRCDRERFR)","O2L8E16E16EEE<ER>E3
2E32R16E32E32R16REE>B16B16BGEC<E16E16E>EC<E16E16E>EC<E16E16E>G16G16GEE<<C"
,"O6L8G4G4G4EE&E1GER4GEEERERGRGF"
960 FOR A=1 TO 6:OUT &H440,27:OUT &H442,(1+A*2)*16+9+A
970 OUT &H443,(1+A*2)*16+9+A:WAIT 10:NEXT:WAIT 400:R=R+1
980 IF R<4 GOSUB 1100:GOTO 210
990 SPRITE OFF:SPRITE ON:CLS:OUT &H440,17:OUT &H443,0
1000 OUT &H440,27:OUT &H442,3:OUT &H443,3
1010 SYMBOL(16,80),"力士は無事にジャングルを抜け出した。",1,1,7,,,3
1020 GOSUB 1100:WHILE -1:GOSUB 1120:WEND
1030 :
1040 '★タイトル画面
1050 SCREEN@ 1:SPRITE ON:CLS:OUT &H440,27:OUT &H442,&HF3:COLOR,1
1060 PLAY OFF:PLAY"T120V6@97O4L8RGAB>C4<B4A4BG&G2GAB2.>D6C6<B6R6L24CEG>CE1
","V6@97O4L8R2A1E1G2B6A6G6R6.L24CEG>CU+40E1","V6@97O4L8R2F1C1E2G6F6E6R6..L
24CEG>CU+80E1"
1070 SYMBOL(16,0),"涙の相撲力士",2.6!,6,7,,,5,2:WAIT 100:COLOR,0
1080 FOR A=15 TO 0 STEP -1:OUT &H442,3+A*16:WAIT 10:NEXT
1090 IF PTRIG(1)=0 THEN 1090
1100 PLAY OFF:PLAY,,,,,,"T180V2@1L16O1(E8>EEE8E8<)E8>EEEEEE<E4E4","V2@106L
2GGGE4G4":RETURN
1110 :
1120 '★音楽演奏
1130 IF PLAY(0) RETURN
1140 D1$="(O1EE>E<E)4":D2$="O1EO5GGGGGGGO2EO5GGGGGGG"
1150 PLAY"T180V2@49O5L8CCCCCC<GG4AAAEG4.","V2@49O5L8EEEEEECC4CCC<GB4.",,,,
,"@9O2V2L16(C8C8CCCC)(E8E8EEEE)","@1V2L16"+D1$+D1$,"V2@106L1G"
1160 PLAY"RAAA4AB>C4C<E4G2",">RCCC4CDE4E<G4B2",,,,,"(F8F8FFFF)(G8G8GGGG)",
D1$+"E>EEE>B32B32BBBBBBFFCC"
1170 PLAY"R2RGAB>C4<B4A4BG&G2GAB2.>D6C6<B6>C1>C1","R2RB>CDE4D4C4D<B&B2B>CD
4&D2F6E6D6E1>E1",,,,,"G4G2.A1G1E1(C8C8CCCC)4","O1G4G4E8>EEE8E8"+D2$+D2$+D2
$+D1$+"O2EEEEEEEEE32E32EEEEE>FC","G4G2.L2GEREEGE1":RETURN
1180 :
1190 '★データ
1200 DATA 0,0,0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-1,0,-1,-1
1210 DATA 0000000000006666111111111133331111116000000000000645454545454545454
1220 DATA 1010101111110000370370373737373737000200221111222212120560005600
1230 DATA 2222222227777770000000000000000007772211454545454511222227000000
1240 DATA 4000400404444444400011221122112200056000560005600560000037437444
1250 DATA 1111111111111454545454522222222277777001111111166666333333333
1260 DATA 5111111622222237373737437437437437444440000000001234567123456 7
1270 DATA 2,0,1,2,0, 140,5, 20,1,1,20,0,0,20,-1,1,20,0,0,60,0,1
1280 DATA 2,0,1,4,10, 100,5, 20,0,1,20,21,0,20,0,1,20,7,1,20,0,2
1290 DATA 3,1,1,1,20, 80,4, 20,4,1,20,-4,1,20,4,1,20,-4,1
1300 DATA 3,1,0,2,0, 200,2, 120,7,7,80,0,-1
1310 DATA 4,20,1,16,10, 220,5, 20,0,1,40,0,0,40,0,1,40,0,0,80,7,-1
1320 DATA 4,60,1,16,10, 204,5, 20,0,1,24,0,0,40,0,1,40,0,0,80,7,-1
1330 DATA 3,80,1,1,20, 80,4, 20,-4,1,20,4,1,20,-4,1,20,4,1
1340 DATA 000000,111111,222222,110011,121212,212121,011110,002222
1350 DATA 0000,EE00,0E88,0000,0000,8EE0,8188,0000,0000,888E,8188,0008
1360 DATA 8000,8888,1888,0088,8800,8888,1881,0888,8800,8888,1881,0888
1370 DATA 8000,8888,8118,6E88,0000,8888,8888,6E08,EEE0,888E,8888,EEE0
1380 DATA EEEE,EEEE,EEEE,EEEE,06EE,EEE6,EEEE,E606,06E0,EEA2,AEEE,0002
1390 DATA 006E,AAA2,AAAA,0002,006E,6660,E62A,0000,0000,6EE0,E600,000E
1400 DATA 0000,6EE0,0000,0000
1410 DATA 0000,EE00,0E88,6E60,0000,8EE0,8188,EEE0,0000,888E,8188,EE08
1420 DATA 8000,8888,1888,EE88,8800,8888,1881,E888,8800,8888,1881,E888
1430 DATA 8000,8888,8118,6E88,0EE0,8888,8888,6E08,E6EE,888E,8888,6EE0
1440 DATA EE6E,EEEE,EEEE,06EE,EEEE,EEE6,EEEE,0006,0EE0,EEA2,AEEE,0002
1450 DATA 0000,AAA2,AAAA,0062,0000,26EE,E62A,00EE,E000,06EE,E600,000E
1460 DATA EE00,6EEE,0000,0000
1470 DATA 0000,0000,0000,0220,0000,0000,0000,0022,0000,0000,A2A2,0002
1480 DATA 0000,2000,000A,0000,0000,A000,0000,0000,0000,2000,002A,0000
1490 DATA 0000,0000,0AA3,0000,0000,0000,2B30,0000,0000,0000,A300,0002
1500 DATA AAAA,0002,A000,000A,AEAA,002A,A200,0002,AAAF,2AAA,BAAA,0003
1510 DATA 0F00,AAAA,33BB,0000,A000,3BAA,0033,0000,AAA0,33BA,0000,0000
1520 DATA 0000,0000,0000,0000
1530 DATA 0000,0000,0009,0000,0000,9900,9001,0000,0000,1990,9000,9001
1540 DATA 9000,0199,9900,9000,1000,0199,1990,9900,0000,0191,1999,1900
1550 DATA F000,9910,0199,1990,F000,9900,9999,0199,F700,1990,9991,0199
1560 DATA 7F00,0190,9910,0019,9700,0199,1100,0001,9A00,001A,0000,0000
1570 DATA 9900,0019,0000,0000,9900,0001,0000,0000,1990,0000,0000,0000
1580 DATA 0110,0000,0000,0000
1590 DATA 0222,0022,2200,0000,0022,22B2,2B22,0000,0222,3220,0223,0000
1600 DATA 0232,3E20,02E3,0000,0232,3320,0223,0000,2332,3322,2222,0022
1610 DATA 3320,22EE,EE22,0222,3320,2EE3,3EE2,0223,2200,EE32,F3EE,F2F2
1620 DATA 0000,3332,2233,2333,0000,3332,3233,2333,0000,3332,3223,2333
1630 DATA 2000,2332,3322,0233,2200,2333,2220,0022,2220,0232,0000,0000
1640 DATA F2F0,02F2,0000,0000
1650 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,FF00,07FF,0000,0000
1660 DATA FFF0,87F7,0000,0000,7FF0,8777,0000,0000,FF70,0877,0000,0000
1670 DATA 7700,0088,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1680 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1690 DATA 0000,0000,0000,0000,8800,0888,0000,0000,8880,8888,0000,0000
1700 DATA 8800,0888,0000,0000
```


★3．14159265358979323846264338327950288419716939937510582097494459230781640628620825342117982148 08…(茨城県久慈郡・斎藤　恥15才)…影：6513。】

MSX/2/2＋/turboR用



ブロックくずし練習プログラム

PARALLEL（パラレル）

福島　真道

●内容・遊びかた●

ボールを下に落とさないように，青い物を左右に動かして，はねかえしてください。下に落とすと，ゲーム・オーバーです。

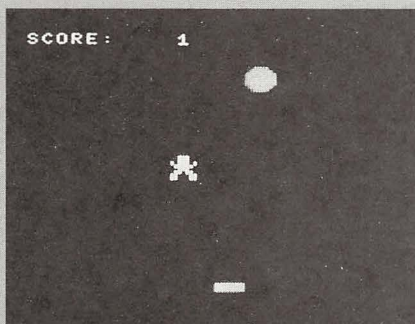
それから黄色い人間にボールが当たってもゲーム・オーバーです。人間は，青い物と反対の動きをします。

●操作方法●

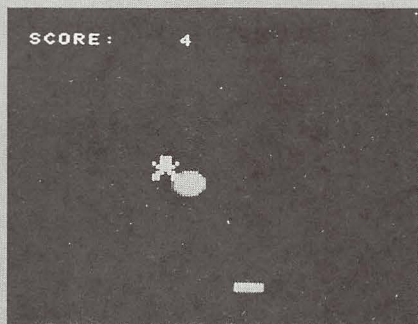
カーソル・キーの左右で，青い物と黄色い物を動かします。スペース・キーでリプレイです。

《第1表》変数表

X, Y	ボールの座標
MX	黄色いやつのX座標
PX	青いやつのX座標
S	得点
R	ランダム初期化用



◀《写真1》ボールを落とさないようにしながら人間にボールを当てないようにします



▶《写真2》青いバーを左に動かせば人間は右に移動します

評…キャー！編さんかっこいい！（つぐ美）



by　FACT

PARALLELのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 1,1,0:KEY OFF:WIDTH 32:COLOR 15,1,1:DEFINT A-Z:R=RND(-TIME):X=INT(RND(
1)*100)+50:Y=39:MX=128:SC=0:PX=112:BX=6:BY=-10:SPRITE$(0)="    ":SPRITE$(1)="<~
 ~<":SPRITE$(2)="88ｺ¦81ﾆﾆ":ON SPRITE GOSUB 90
20 LOCATE4,1:PRINTUSING "SCORE:#####";SC
30 ST=STICK(0):IF PX>7 AND ST=7 THEN PX=PX-10:MX=MX+10 ELSE IF PX<239 AND ST=3 T
HEN PX=PX+10:MX=MX-10
40 PUTSPRITE0,(PX,174),5:PUTSPRITE2,(MX,88),10
50 IF X<=1 OR X>=239 THEN BX=BX*-1
60 IF Y<=1 THEN BY=BY*-1
70 IF Y>=183 THEN100
80 X=X+BX:Y=Y+BY:PUTSPRITE 1,(X,Y),8:SPRITE ON:GOTO 20
90 SPRITE OFF:IF Y<158 THEN 100 ELSE BY=BY*-1:SC=SC+1:Y=158:GOTO 20
100 LOCATE 8,13:PRINT"*** GAME OVER ***"
110 IF STRIG(0)=-1 THEN RUN ELSE 110
```

★私は自分の先祖が忍者だと信じている。きっとそうだ，そうなんだー。（大阪府大阪狭山市・児玉　誠20才）……【影：私は自分の先祖がアダムだと信じている。きっとそうだ，そうなんだー。つぐ美：きっと髪の黒いアダムね♥　影：そう。日本人のアダムなんだ。】

MSX/2/2+/turboR用

100匹もの虫が襲ってきたらどうする!

カメレオン

伊藤　直輝

内　容

カメレオンを操作し，舌で虫を食べて得点をかせいでいく，アクション・ゲームです。

遊びかた

カメレオンは，カーソル・キーの左右で左右移動，上でジャンプできます。スペース・キーを押すと向いている方向に舌をのばします。はなせば，舌は戻ります。舌で虫を捕って食べることができ，いっぺんに何匹も捕えれば高得点をかせげます。

虫は卵からどんどん生まれます。点が増えれば増えるほど，卵は増えていきます。200点，500点を越えるとブロックの色が変化し，卵から虫がかえる時間が短くなります。

虫に触れれば，ゲーム・オーバーです。スペース・キーでタイトル画面に戻り，再チャレンジできます。

終わりに

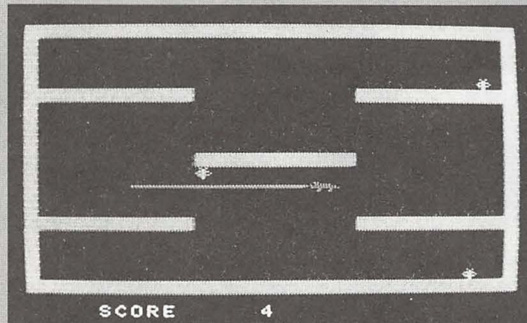
ゲーム・バランスにとても苦労しました。虫は最高100匹もでますが，虫は1ターンで1匹しか動かさないので，カメレオンはスムーズに動けると思います。

改造のポイントは，画面やキャラクターを変えてみることだと思います。ハイスコアをつけてみてもよいでしょう。

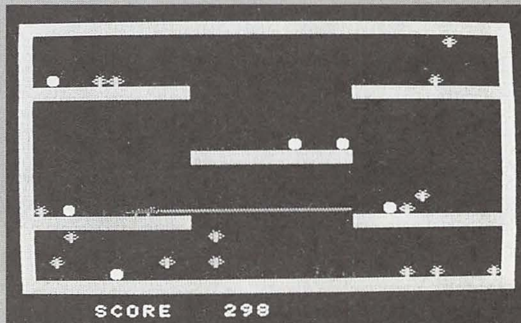
★　★

《第1表》変数表

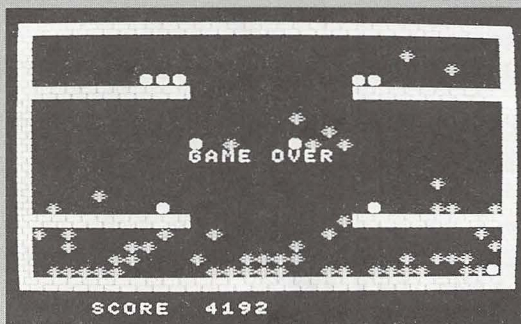
T(x)	虫の状態	SC	スコア
X(x)	虫のX座標	L	卵のかえりやすさ
Y(x)	虫のY座標	S	スティック入力用
S(x)	虫の移動方向	XX, YY	移動の前ぶれ
I, J	ループ用	C	カメレオンの向き
A$	データ読み込み用	K	虫数
X, Y	カメレオンの座標	M	舌の座標
H	ジャンプ中?	N	舌移動方向
Q	虫番号	V	何と何が重っているかを調べる
R	加算される点		



▲《写真1》カメレオンを操作して虫をかたっぱしから食べまくろう



▶《写真2》得点があがっていけばいくほど出現する虫の数が増えていきます



◀《写真3》最高100匹まででる虫をよけながらどこまでたえられるかな

★このまえつぐ美さんを見てしまった（うそ）。ところで，すうりぃさいずをおおしえくださいませませ。(北海道深川市・古川秀憲13才)
…【つぐ美：スリーサイズというのは，バスト，ウエスト，ヒップのサイズを総称していう言葉なのよ。わかった?】

MSX

カメレオンのプログラム・リスト

```
10 '●●●●●●●●●●● ｼｮｷｾｯﾃｲ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
20 CLEAR500:COLOR15,0,0:SCREEN1,0,0:KEYOFF:WIDTH32:DEFINTA-Z:DIMT(99),X(99),Y(99
),S(99):R=RND(-TIME):SOUND0,0:SOUND1,0:SOUND7,62:SOUND8,15
30 FORI=0TO3:READA$:FORJ=0TO7:VPOKE14336+J+I*8,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,
I:FORI=0TO3:READA$:FORJ=0TO7:VPOKE768+I*64+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I
40 VPOKE8204,&H80:VPOKE8206,&HA0:VPOKE8207,&HD0
50 '●●●●●●●●●●● ﾀｲﾄﾙ ｶﾞﾒﾝ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
60 CLS:LOCATE0,5:PRINT"     h       h h     h  hh h":PRINT"     hhhh  h h  h   hh
hh    h":PRINT"      h h   h    h h  hh     h":PRINT"      h h  h h  hh  h h  hh"
70 VPOKE8205,&H45:LOCATE9,12:PRINT"PUSH SPACE KEY":LOCATE10,15:PRINT"1992  BY N.
I":FORI=0TO255:SOUND0,I:SOUND0,255-I:NEXT:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
80 '●●●●●●●●●●● ｹﾞｰﾑ ｶﾞﾒﾝ ﾋｮｳｼﾞ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
90 CLS:PRINTSTRING$(32,"h");:FORI=0TO18:PRINT"h"SPC(30)"h";:NEXT:PRINTSTRING$(32
,"h"):A$=STRING$(10,"h"):LOCATE1,5:PRINTA$;SPC(10);A$:LOCATE1,10:PRINTSPC(10);A$
;SPC(10):LOCATE1,15:PRINTA$;SPC(10);A$
100 X=15:Y=19:H=0:FORQ=0TO2:GOSUB230:Q=Q+(T(Q)=0):NEXT:Q=0:R=0:SC=0:L=0:GOSUB280
110 '●●●●●●●●●●● ｹﾞｰﾑ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
120 S=STICK(0):IFS=3ORS=7THENGOSUB320ELSEIFS=1ANDH=0AND(VPEEK(6176+X+Y*32)=104OR
VPEEK(6177+X+Y*32)=104)THENH=1
130 IFHTHENH=H+1:Y=Y-1:IFH=8ORVPEEK(6112+X+Y*32)=104ORVPEEK(6113+X+Y*32)=104THEN
H=0ELSEELSEIFVPEEK(6176+X+Y*32)<>104ANDVPEEK(6177+X+Y*32)<>104THENY=Y+1
140 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),12,C:PUTSPRITE1,(X*8+8,Y*8-1),12,C+1
150 IFSTRIG(0)THENGOSUB250
160 IFVPEEK(6144+X+Y*32)=120ORVPEEK(6145+X+Y*32)=120THEN410
170 IFL=0ANDSC>200THENVPOKE8205,&HAB:L=1ELSEIFL=1ANDSC>500THENVPOKE8205,&HFE
180 Q=Q+1:IFQ=KTHENQ=0
190 ONT(Q)+1GOSUB230,360,370
200 K=SC¥10+3:IFK>99THENK=99
210 GOTO 120
220 '●●●●●●●●●●● ｴｯｸﾞ ｵｶﾚﾙ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
230 T(Q)=1:X(Q)=RND(1)*30+1:Y(Q)=(INT(RND(1)*4)+1)*5-1:IFVPEEK(6176+X(Q)+Y(Q)*32
)=32THENT(Q)=0:RETURNELSELOCATEX(Q),Y(Q):PRINT"●":RETURN
240 '●●●●●●●●●●● ｶﾒﾚｵﾝ ﾉ ｼﾀ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
250 R=0:SOUND0,0:SOUND1,0:SOUND7,62:SOUND8,15:IFC=0THENM=X+1:N=1ELSEM=X:N=-1
260 M=M+N:SOUND0,M-X+100:V=VPEEK(6144+M+Y*32):IFV=120THENGOSUB300
270 IFV=133ORV=104ORSTRIG(0)=0THENFORI=M-NTOX+NSTEP-N:LOCATEI,Y:PRINT" ":SOUND0,
I-X+100:NEXT:SOUND0,0:ELSELOCATEM,Y:PRINT"`":GOTO260
280 SC=SC+R:LOCATE5,22:PRINTUSING"SCORE #####";SC
290 RETURN
300 FORI=0TOSC¥10+3:IFM=X(I)ANDY=Y(I)ANDT(I)THENSOUND0,20:T(I)=0:LOCATEX(I),Y(I)
:PRINT" ":IFR=781THENR=R+10:RETURNELSER=R+4*R+1:RETURNELSENEXT
310 '●●●●●●●●●●● ｶﾒﾚｵﾝ ｲﾄﾞｳ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
320 XX=(S=7)-(S=3):X=X+XX:V=VPEEK(6144+X+Y*32):V1=VPEEK(6145+X+Y*32):IFS=3THENC=
0ELSEC=2
330 IFV=104ORV1=104THENX=X-XX
340 RETURN
350 '●●●●●●●●●●● ﾑｼ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
360 IFINT(RND(1)*3)=0ORLTHENSOUND0,30:LOCATEX(Q),Y(Q):PRINT" ":T(Q)=2:S(Q)=RND(1
)*8:SOUND0,0:ELSERETURN
370 XX=(S(Q)>5)-(S(Q)>1ANDS(Q)<5):YY=(S(Q)=1ORS(Q)=2ORS(Q)=8)-(S(Q)>3ANDS(Q)<7):
X(Q)=X(Q)+XX:Y(Q)=Y(Q)+YY:V=VPEEK(6144+X(Q)+Y(Q)*32):IFV=104ORV=133ORV=120THENX(
Q)=X(Q)-XX:Y(Q)=Y(Q)-YYELSELOCATEX(Q)-XX,Y(Q)-YY:PRINT" "
380 IFV=104ORINT(RND(1)*10)=0THENS(Q)=RND(1)*8
390 LOCATEX(Q),Y(Q):PRINT"x":RETURN
400 '●●●●●●●●●●● ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
410 LOCATE10,10:PRINT" GAME OVER ":FORI=Y*8-1TO192:PUTSPRITE0,(X*8,I),12,C:PUTSP
RITE1,(X*8+8,I),12,C+1:NEXT:PUTSPRITE0,(0,209):PUTSPRITE1,(0,209):FORI=0TO1:I=-S
TRIG(0):NEXT:GOTO60
420 '●●●●●●●●●●● ｽﾌﾟﾗｲﾄ & ｷｬﾗｸﾀ ﾃﾞｰﾀ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
430 DATA 000000073FFF0C0E,00001EFDFFFF3038,000078BFFFFF0C1C,000000E0FCFF3070,000
00000FF000000,00DFDFDF00FBFBFB,101C103C7E7E7E3C,0024187E997E1818
```

《第2表》プログラムの意味

10……REM文初期設定
20……初期画面
30……スプライト，キャラクター作成
40……キャラクター色設定
50……REM文タイトル画面
60……タイトル表示
70……スペース・キー入力待ち
80……REM文ゲーム画面表示
90……ゲーム画面表示
100……変数設定
110……REM文ゲーム
120……カメレオン移動？ジャンプ？
130……ジャンプ，落ちる処理
140……カメレオン表示
150……舌を出しますか？
160……虫にぶつかった？
170……200点，500点越えた？
180……虫番号変える
190……虫の今の状態へ飛ぶ
200……100匹越えていませんか？
210……行120へ戻る
220……REM文卵，置きかえる
230……卵を置く
240……REM文カメレオンの舌
250……カメレオンが今どっち向いている?
260……舌をのばす。虫捕った？
270……ブロックや卵にぶつかった？舌もどす
280……スコア表示
290……リターン
300……虫捕ったときの処理
310……REM文カメレオン移動
320……カメレオン移動，顔の向き
330……レンガがあったら動かさない
340……リターン
350……REM文 虫
360……卵からかえりますか？
370……虫移動，何かあったら動かさない
380……方向転換？
390……虫表示
400……REM文ゲーム・オーバー
410……ゲーム・オーバー処理
420……REM文スプライト＆キャラクター・データ
430……スプライト＆キャラクター・データ

★影さん！ぼくの名前は洲濱真ではなく洲濵真です（９月号にて)。これからは絶対まちがわないように。以上。(大阪市・15才)……【影：そういうめんどくさい名前は，こちらの一方的な都合により削除することに決定いたしました。以上！】

MSX/2/2＋/turboR用

中国雑技団のアクロバットがMSXで見られる!?

五反田雑技団

(ごたんだざつぎだん)

なっと★ASUKA

内容アルヨ

ベーマガ・ライターズが中国雑技団のアクロバットに挑戦!?人間をジャンプさせて人間の上にどんどん積み重ねていく超絶興奮的活動遊戯!!

アナタにだけ遊びかた教えるアルネ

スタートすると，画面上でジャンプ力のパワーゲージが動いているので，適当な強さのところでスペース・キーを押して赤い台の上にいる人をジャンプさせてください。そして右のほうにいる人の上にうまく乗せてください。ジャンプ中はカーソル・キーの左右で飛距離を微調整できます。

うまく乗らないと弾(はじ)かれたり，さらに下の台になってる人にぶつかると，その上に乗っている人たちがバランスをくずして落ちてしまうので注意してください。

11人ジャンプすると，終わりになり，スペース・キーでリプレイです。最高12人乗り目指してがんばりましょう！（僕は一度だけ成功した）

プログラムのことアルヨ

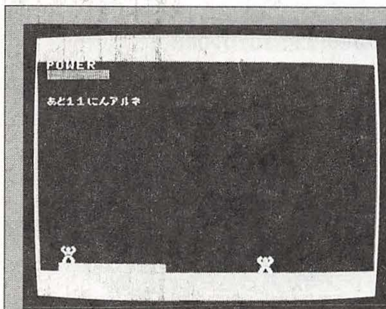
オールBASICだし，とくにむずかしいこともやっていません。ゲームがムズいと思う人は90行目のIIの値を増やすなり190行目のSX＞6のところの6を増やすなりしてください。

苦労したところ？この程度，オール・ハンド・アセンブルのマシン語ゲーム（没った）作るのにくらべたら極楽ですよ，ホント（涙）。

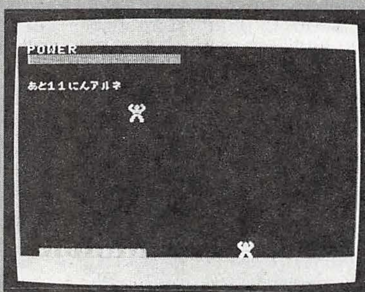
★　★

《第1表》変数表

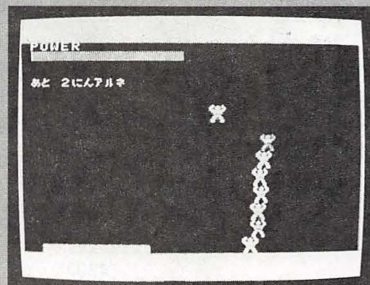
X(n)	積み重なっている人のX座標	B	パワーゲージの動く方向
Y(n)	積み重なっている人のY座標	X	つぎにジャンプする人のX座標
C(n)	積み重なっている人の色	XX	ジャンプ中の人のX座標
A$, B$	スプライト定義用	Y	ジャンプ中の人のY座標
P$	落ちたときの効果音	JP, J2	ジャンプ用
NN	乗っている人の数	SX, SY	ジャンプした人と塔の一番上の人との距離
N	ジャンプした人の数	C, D	ジャンプ中の横移動用
I1, I2	赤い台上につぎの人をだす乱数のための変数	JJ, Y1, G	まきぞえ落下用
M	パワーゲージの量	II	ウエイト用



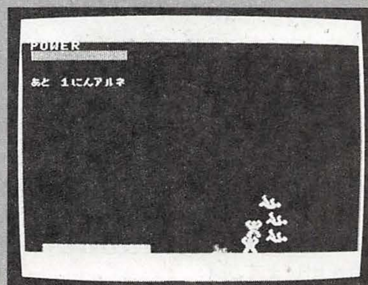
◀《写真1》まず台の上にいる人のジャンプ力を上のメーターを見てきめます



◀《写真2》ジャンプしたあとは左右キーで飛距離を微調整できます



◀《写真3》がんばって12人全員乗せることができると中国雑技団に入れるかもね？



◀《写真4》高く積みあがっているところに横から当たってしまうとこうなる

★影さん，ラーメン・ライスの食べかたを四つ答えなさい。(岡山県井原市・**ナイコン14才**)…★このごろ，「アルコン」「ナイコン」という言葉をきかなくなりましたね。(埼玉県大宮市・**とどっち14才**)……【影：ナイコンはいまだOFで立派に存在しております。】

五反田雑技団のプログラム・リスト

```
10 SCREEN1,2:WIDTH32:COLOR15,1,4:CLS:KEYOFF:CLEAR1000:DEFINTA-Z
20 DIMX(20),Y(20),C(20):VPOKE&H2005,&HA8:VPOKE&H200C,&H22:RESTORE360:FORI=0TO1
30 READA$:B$="":FORT=1TO64STEP2:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,T,2))):NEXT
40 SPRITE$(I)=B$:NEXT:P$="S1M100003C32":SPRITE ON:ON SPRITE GOSUB190
50 CLS:NN=12:Y1=1:GOSUB340:N=1:NN=1:LOCATE2,23:PRINT"**********";
60 LOCATE1,0:PRINT"POWER";:X=5:I1=9:I2=2
70 X(1)=160:PUTSPRITE0,(X(1),176),15,0:B=-1:M=2:PLAY"S1M5000"
80 '●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●● メイン ルーチン ●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●●
90 SPRITEON:X=INT(RND(-TIME)*I1)+I2:PUTSPRITENN,(X*8,167),15-N,0:LOCATE1,4:PRINT
USING"あと##にんアルネ";12-N:II=6
100 M=M+B:IFM>=17ORM=<1THENB=-B
110 LOCATEM,1:PRINT"a ";:GOSUB330:IFSTRIG(0)THEN130ELSE100
120 '●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○ ジャンプ ●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●●
130 PLAY"M5000O5C4":J2=M+3:XX=X*8:Y=168:D=1:JP=1:II=6
140 GOSUB330:S=STICK(0):C=5-(S=3)+(S=7):JP=JP+1:Y=Y+JP-J2:XX=XX+C*D:PUTSPRITENN,
(XX,Y),15-N,0:IFY<180THEN140
150 SPRITEOFF:PUTSPRITENN,(XX,176),15-N,1:PLAYP$:II=300:GOSUB330
160 PUTSPRITENN,(0,207),,0
170 N=N+1:IFN=10THENI1=4:I2=5:GOTO90ELSEIFN=12THEN290ELSE90
180 '●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○ あたり はんてい ●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○
190 SPRITEOFF:SX=ABS(X(NN)-XX):SY=(192-NN*16)-Y:IFSY<0THEN210ELSEIFSX>6THEN270
200 PLAY"O3F8":NN=NN+1:Y(NN)=192-NN*16:X(NN)=XX:C(NN)=15-N:PUTSPRITENN-1,(XX,Y(N
N)),C(NN),0:RETURN170
210 D=-D:PLAY"M5000O3C4":Y1=INT((191-Y)/16)+1:Y(NN+1)=Y:X(NN+1)=XX
220 C(NN+1)=15-N:JJ=5:IFY1=1THENY1=2:G=-(NN=1)
230 JJ=JJ+1:FORT=Y1TONN+1:IFY(T)=176THEN250
240 Y(T)=Y(T)+JJ:X(T)=X(T)+C*(1+(T=NN+1)*2):IFY(T)>=180THENY(T)=176:PLAYP$
250 PUTSPRITET-1,(X(T),Y(T)),C(T),1:NEXT:IFY(NN+G)<>176THEN230
260 GOSUB340:NN=Y1-1:G=0:RETURN170
270 JP=J2-4:PLAY"S1M5000O6C4":RETURN
280 '●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○ ゲーム オーバー ●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●●
290 LOCATE2,11:PRINTNN;"にんのり せいこう!";:LOCATE3,13:PRINTUSING"(ケガにん##めい)";12-NN;
300 PLAY"S1M10000L16O5G8GEGEDO4BGBO5DEV15G8","S1M10000L16O5D8DO4BO5DO4BGEDEGBO5V
14D8
310 IFNN=12THENPLAY"O5G#8S1M10000A8AGABO6DEO5V15G4.","O5E8S1M10000E8EDEGABV14D4.
":LOCATE4,1:PRINT"おみごとアルヨ!"
320 LOCATE2,16:PRINT"(PUSH SPACE KEY)":IFSTRIG(0)THEN50ELSE320
330 FORI=0TOII:NEXT:RETURN
340 FORT=Y1TONN+1:PUTSPRITET-1,(0,207),,1:NEXT:RETURN
350 '●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○ データ ●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●●
360 DATA 081D3B33391F0F070403070E0E1C1C1C10B8DCCC9CF8F0E020C0E07070383838
370 DATA 00000000183038181C0C367EFECF07030000000000000060E0C0E0667FFFF6E0
```

その他アル

慣れてくるとパワーゲージを無視しがちになるかもしれませんが，「まきぞえ」の原因になったりするので用心しましょう。

あと，1人ジャンプするごとに友達と交替でやるとプレッシャーがかかっておもしろいかもしれません。

晩安（ワンアン）

これを書いてるのが午前3時。しかも明日（今日か？）はSFC版ストIIの発売日。ASUKAはストIIを手に入れることができるのでしょうか？

ちなみに宇都宮市のデパートのピアノでドラセイ1面の曲弾いてる変なヤツがいたら，それは僕です。…ではみなさん，おやすみなさい…。

参考にしたもの

・日本テレビ「世界ビックリ大賞」

★　★

★一つしかないコンセントに多くのパソコン周辺機器のコンセントをつないだため，熱を発して燃えそうになっています。こんなときってどうしたらいいんでしょう。(富山市・井上清一17才)……【影：何といったっけかなあ。ああそうだ，葛根湯だ！あれが効くよ。】

MSX2＋/turboR用

重力変化のある落ち物パズル

TAILL BOMB（テイル ボム）

濱口　英春

内　容

ブロック（タイル）を三つ以上(たて，よこ，ななめ）にならべて消していくゲームです。

使いかた・遊びかた

プログラムを打ちこんでRUNすると，すこししてからタイトル画面がでてきます。そしたらカーソル・キー（またはジョイスティック）の上下で，カーソルをどちらのモードにするか選んで（ステージ・モードの場合，カーソルの左右でステージが１～15面まで選べます），スペース・キーを押すとはじまります（両モードとも最初に１枚のコインがあります)。

ノーマル・モード

- １面からはじめます。
- コインが０枚のとき，ミスするとゲーム・オーバーになりタイトル画面にもどります。
- 15面をクリアするとゲーム・オーバーでタイトルにもどります。

ステージ・モード

- ステージを１～15面のどれにするか選べます。その選んだ面をクリアするとタイトル画面にもどって終わります(面ごとにハイスコアが記憶される（配列変数に)。
- コインが０枚のとき，ミスするとゲーム・オーバー。

カラー・ブロック

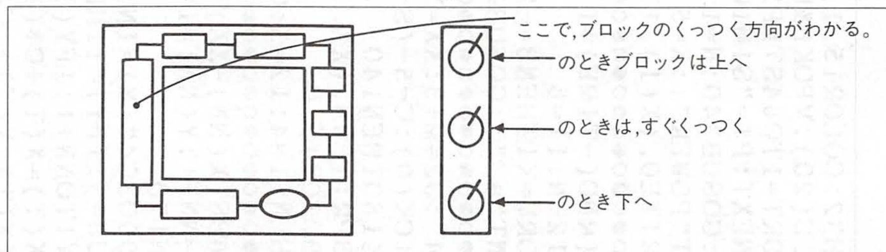
- ブロックを投げると，まっすぐ飛んでいき，かべかブロックに当たると引力によってブロックがその方向へくっついていきます。
- ブロックがかべかブロックにくっついたとき，今なげたブロックを含めてブロックが縦か横，またはななめに同じものが三つ以上あるときそのブロックは消えます。
- 色は８種類あります。
- 面がすすむと最初にあらわれているブロックの数も増えます（同一面でも同じとはかぎりません)。

ばくだんブロック

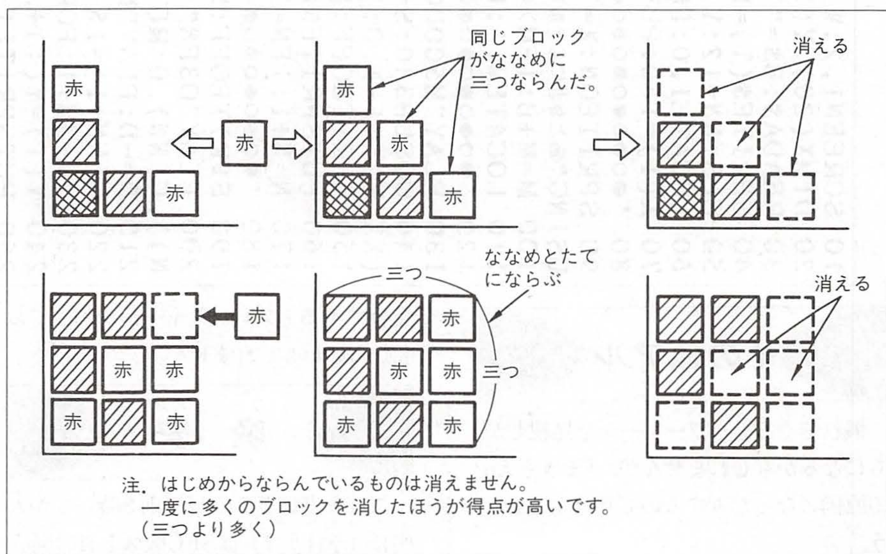
- これもカラー・ブロックと同じように消せます。
- カラー・ブロックとちがうところは，ファイアー・ブロックによって爆発することです。

　赤……そのブロックだけが爆発する。
　緑……横方向に爆発し，横方向すべてのブロックを消す。
　青……縦方向に爆発し縦方向すべてのブロックを消す。

注：点数ははいりません。０点
（これはおたすけアイテムです)

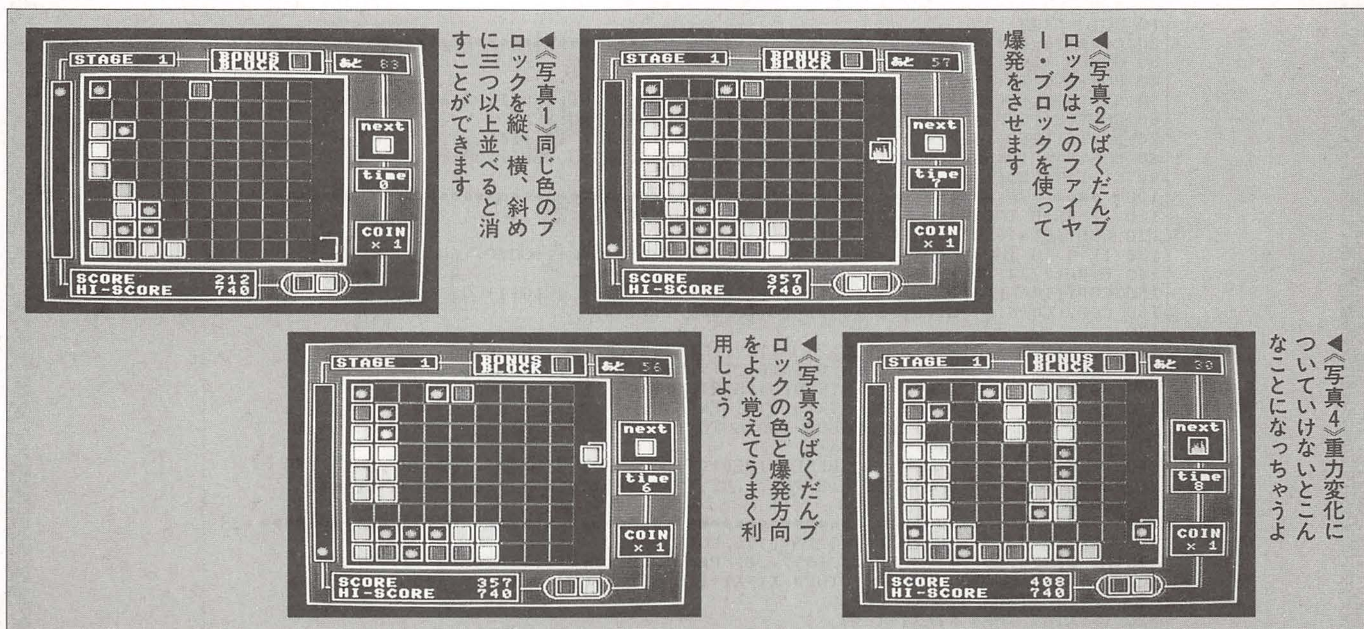


《第１図》引力の方向



《第２図》カラー・ブロックの消えかた

★うぉー！テラクレスタ＋ムーンクレスタが遊べるのか。なつかしいなぁ。しみじみ。ビデオゲームアンソロジーのシリーズに期待してます。全部買います(このために５年前，X68000を買ったんですから)。(秋田県仙北郡・田口瑞穂30才)……【影：よかったね。】



◀《写真1》同じ色のブロックを縦、横、斜めに三つ以上並べると消すことができます

◀《写真2》ばくだんブロックはこのファイヤー・ブロックを使って爆発をさせます

◀《写真3》ばくだんブロックの色と爆発方向をよく覚えてうまく利用しよう

◀《写真4》重力変化についていけないとこんなことになっちゃうよ

ファイヤー・ブロック

- ばくだんブロックにくっつくとばくだんを爆発させることができますが，ばくだんではないものだと，ただ消えてなくなるだけです。
- ばくだんを爆発させると，下のルーレットがまわり（4色のブロック）二つの色が同じになったときコインが一つ増えます。

とうめいブロック

- これはなにもないブロックです（見えないブロック）。
- なげるとまっすぐ飛んでいき，かべにぶつかると消えてしまいますが，ブロックがあると当たったブロックが消えます。
- おたすけアイテムです。

その他

- 引力は約10個おきに変化します（しない場合もある）。
- タイムが0になる自動的にブロックを投げます。
- コインが0枚になると，リターン・キーを押しても投げられません。

操作方法

- ジョイスティックの上下（カーソル・キーの上下）…タイルの上下
- ジョイスティックのAボタン（スペース・キー）…投げる
- ジョイスティックBボタン（リターン・キー）…コインをなげる

プログラム

SCREENの5の1ページにグラフィック・キャラをセットしているので，それをかえることでブロックのグラフィックをかえることができます。

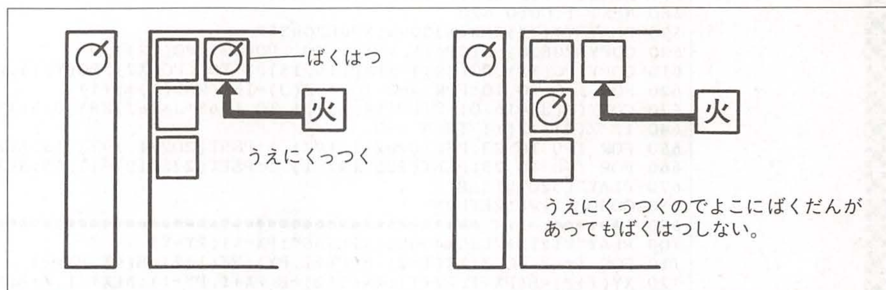
苦労した点は，キーの反応とスピードです。なんといっても，ゲームの第一は動かしやすさだと思いますので，そこに気をつかったつもりです。

それから，いろいろへんなものをつけくわえたりしてみました（その結果スピードが少し落ちてしまったけれど）。

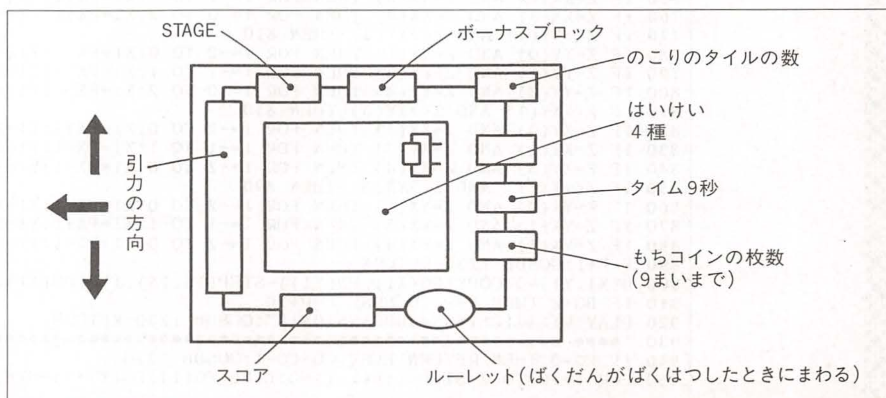
★　★

《第1表》変数表

ST	ステージ
NB	残りのブロック数
G1	引力の方向
CO	コインの枚数
HI( )	各ステージのハイスコア
P	スコア



《第3図》ファイヤー・ブロックの例



《第4図》画面の説明

★編集長ぉー。影さんが帰ろうとしてますよおぉー。（北海道赤平市・フェニックス16才）……【編集長：影君ならいるじゃないか。嘘はいかんよ嘘は。影：フフフ，これを続けていけば，いずれ誰もこの言葉を信用しなくなるにちがいない。名付けて狼少年作戦。】

TAILL BOMBのプログラム・リスト

```
10 GOTO 1430
20 '●●●● セット サブ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
30 GOSUB 1290:IF ST=1 THEN 70
40 FOR I=0 TO ST*2
50 SX=INT(RND(1)*8+2):SY=INT(RND(-TIME)*9+2):C=INT(RND(1)*8)+1:B(SX,SY)=C
60 COPY(C*16,0)-STEP(15,15),1 TO (PO(SX),PO(SY)),0:NEXT I
70 BO=INT(RND(1)*9)+1:COPY(BO*16,0)-STEP(15,15),1 TO (160,8),0
80 GOSUB 1210:NB=ST*20+101:GOSUB 1200:GOSUB 1220:GOSUB 1230:Y=2
90 C1=INT(RND(1)*11)+1:G=11
100 '●●●● メイン ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
110 IF NB=0 THEN 990 ELSE C=C1:C1=INT(RND(1)*13)
120 COPY(C1*16,0)-STEP(15,15),1 TO (217,74),0
130 IF G>10 THEN G=0:G1=INT(RND(-TIME)*3) ELSE G=G+1:GOTO 160
140 LINE(7,34)-(19,174),1,BF
150 COPY(146+((ST-1)¥5)*16,2)-STEP(11,11),1 TO (7,JU(G1)),0
160 COPY(C*16,0)-STEP(15,15),1 TO (0,34),1:TI=99
170 '
180 COPY(0,32)-STEP(18,19),1 TO (179,PO(Y)-2),0
190 TI=TI-1:PRESET(215,111):PRINT#1,TI¥10:IF TI=0 THEN R=-1:GOTO 220
200 S=STICK(0)+STICK(1):R=STRIG(0)+STRIG(1)
210 IF INKEY$=CHR$(13) OR STRIG(3) THEN GOSUB 940
220 IF R THEN GOSUB 1200:GOSUB 280:GOTO 110
230 CA=CA+1:IF CA>14 THEN CA=2
240 IF S=1 OR S=5 THEN 250 ELSE LINE(195,PO(Y)+5)-STEP(2,5),CA,BF:GOTO 180
250 LINE(179,PO(Y)-2)-STEP(18,20),1,BF:Y=Y+(S=1)-(S=5):Y=Y+(Y>10)-(Y<2)
260 GOTO 180
270 '●●●● ナゲル ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
280 COPY(0,32)-STEP(20,19),1 TO (176,PO(Y)-2),0
290 LINE(176,PO(Y))-STEP(15,15),1,BF:PLAY"m100s1t212115n70n80":Y1=Y:X1=11
300 X1=X1-1:GOSUB 380:IF F THEN X1=X1+1 ELSE GOSUB 390:GOTO 300
310 IF C=0 THEN 320 ELSE 350
320 IF X1>2 THEN X1=X1-1
330 PUT SPRITE 0,(PO(X1),PO(Y1)-1),0,0
340 COPY(PO(X1),PO(Y1))-STEP(15,15),1 TO (PO(X1),PO(Y1)),0:B(X1,Y1)=0:RETURN
350 IF X1=11 THEN 1110 ELSE ON G1+1 GOTO 360,410,370
360 Y1=Y1+1:GOSUB 380:IF F THEN Y1=Y1-1:GOTO 410 ELSE GOSUB 390:GOTO 360
370 Y1=Y1-1:GOSUB 380:IF F THEN Y1=Y1+1:GOTO 410 ELSE GOSUB 390:GOTO 370
380 IF B(X1,Y1)>0 OR X1<2 OR Y1<2 OR Y1>10 THEN F=1:RETURN ELSE F=0:RETURN
390 PUT SPRITE 0,(PO(X1),PO(Y1)-1),15,0:RETURN
400 COPY(PO(X1),PO(Y1))-STEP(15,15),1 TO (PO(X1),PO(Y1)),0:RETURN
410 COPY(C*16,0)-STEP(15,15),1 TO (PO(X1),PO(Y1)),0:B(X1,Y1)=C
420 PUT SPRITE 0,(PO(X1),PO(Y1)-1),0,0
430 '●●●●●● バクハツ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
440 IF C=12 THEN 450 ELSE 700
450 COPY(PO(X1),PO(Y1))-STEP(15,15),1 TO (PO(X1),PO(Y1)),0:B(X1,Y1)=0
460 PLAY"V12T212L30m3000S1N20L5n35"
470 IF G1=0 THEN Y1=Y1+1 ELSE IF G1=1 THEN X1=X1-1 ELSE IF G1=2 THEN Y1=Y1-1
480 IF B(X1,Y1)>8 THEN 490 ELSE RETURN
490 X2=X1:Y2=Y1:ON B(X1,Y1)-8 GOTO 500,510,550
500 GOSUB 590:GOTO 620
510 FOR I=0 TO 8
520 Y2=Y1-I:IF Y2>1 THEN GOSUB 590
530 Y2=Y1+I:IF Y2<11 THEN GOSUB 590
540 NEXT I:GOTO 620
550 FOR I=0 TO 8
560 X2=X1-I:IF X2>1 THEN GOSUB 590
570 X2=X1+I:IF X2<11 THEN GOSUB 590
580 NEXT I:GOTO 620
590 PLAY"V11T250L64m3000S1N20L20n35"
600 COPY(208,0)-STEP(15,15),1 TO (PO(X2),PO(Y2)),0
610 COPY(PO(X2),PO(Y2))-STEP(15,15),1 TO (PO(X2),PO(Y2)),0:B(X2,Y2)=0:RETURN
620 FOR I=0 TO 10:FOR J=0 TO 1:Z(J)=INT(RND(1)*5+1)
630 COPY(Z(J)*16,0)-STEP(15,15),1 TO (163+J*16,188),0:NEXT J,I
640 IF Z(0)<>Z(1) THEN 680
650 FOR I=0 TO 23:PSET(202+I,197),1:PSET(202+I,197),15:NEXT I:CO=CO+1
660 FOR I=0 TO 23:PSET(225,197-I),1:PSET(225,197-I),15:NEXT I:GOSUB 1220
670 PLAY"L32O7V15AB"
680 GOSUB 1190:RETURN
690 '●●●●●● ハンテイ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
700 PLAY"V12T212L30m4000S1N1L5N5":PX=X1:PY=Y1
710 FOR I=-2 TO 2:XX(I+2)=B(PX+I,PY):YY(I+2)=B(PX,PY+I)
720 XY(I+2)=B(PX+I,PY+I):YX(I+2)=B(PX+I,PY-I):NEXT I:Z=B(PX,PY)
730 IF Z<>XX(1) AND Z<>XX(3) THEN 770
740 IF Z=XX(0) AND Z=XX(1) THEN FOR I=-2 TO 0:X1=PX+I: Y1=PY :GOSUB 900:NEXT I
750 IF Z=XX(1) AND Z=XX(3) THEN FOR I=-1 TO 1:X1=PX+I: Y1=PY :GOSUB 900:NEXT I
760 IF Z=XX(3) AND Z=XX(4) THEN FOR I= 0 TO 2:X1=PX+I: Y1=PY :GOSUB 900:NEXT I
770 IF Z<>YY(1) AND Z<>YY(3) THEN 810
780 IF Z=YY(0) AND Z=YY(1) THEN FOR I=-2 TO 0:X1=PX  :Y1=PY+I:GOSUB 900:NEXT I
790 IF Z=YY(1) AND Z=YY(3) THEN FOR I=-1 TO 1:X1=PX  :Y1=PY+I:GOSUB 900:NEXT I
800 IF Z=YY(3) AND Z=YY(4) THEN FOR I= 0 TO 2:X1=PX  :Y1=PY+I:GOSUB 900:NEXT I
810 IF Z<>XY(1) AND Z<>XY(3) THEN 850
820 IF Z=XY(0) AND Z=XY(1) THEN FOR I=-2 TO 0:X1=PX+I:Y1=PY+I:GOSUB 900:NEXT I
830 IF Z=XY(1) AND Z=XY(3) THEN FOR I=-1 TO 1:X1=PX-I:Y1=PY-I:GOSUB 900:NEXT I
840 IF Z=XY(3) AND Z=XY(4) THEN FOR I=-2 TO 0:X1=PX-I:Y1=PY-I:GOSUB 900:NEXT I
850 IF Z<>YX(1) AND Z<>YX(3) THEN 890
860 IF Z=YX(0) AND Z=YX(1) THEN FOR I=-2 TO 0:X1=PX+I:Y1=PY-I:GOSUB 900:NEXT I
870 IF Z=YX(1) AND Z=YX(3) THEN FOR I=-1 TO 1:X1=PX+I:Y1=PY-I:GOSUB 900:NEXT I
880 IF Z=YX(3) AND Z=YX(4) THEN FOR I=-2 TO 0:X1=PX-I:Y1=PY+I:GOSUB 900:NEXT I
890 P=P+1:GOSUB 1230:RETURN
900 B(X1,Y1)=0:COPY(PO(X1),PO(Y1))-STEP(15,15),1TO(PO(X1),PO(Y1)),0
910 IF BO=Z THEN P=P+20 ELSE P=P+10
920 PLAY"V12T212L15S3m3000N8N10N18":GOSUB 1230:RETURN
930 '●●●● コイン ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
940 IF CO=0 THEN RETURN ELSE CO=CO-1:GOSUB 1220
950 FOR I=10 TO 2 STEP-1:B(I,Y)=0:LINE(PO(I),PO(Y)+7)-STEP(15,3),10,BF
```


★ストIIダッシュのサガットの眼帯の左右がアップのときとキャラ選びのときとでちがうのはなぜだろう？（福岡県北九州市・若松太郎29号15才）……【影：それはね。キャラの左右をただ反転して使っているからだよ。だから右に立っているときと左に立っているときも…。】

```
960 COPY(PO(I),PO(Y))-STEP(15,15),1 TO (PO(I),PO(Y)),0:PLAY"t212l15o8b"
970 NEXT:RETURN
980 '●●●● ｸﾘｱｰ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
990 GOSUB 1190
1000 PLAY"T212O3L5S10M9000bbaoedcdagfedc","T212O3L5S10M12000bb.aoedcdagfedc"
1010 LINE(49,98)-(158,109),15,BF:LINE(50,99)-(157,108),1,BF
1020 PRESET(53,100):PRINT#1,USING"STAGE## CLEAR";ST
1030 GOSUB 1190
1040 IF M=0 THEN CO=CO+1:ST=ST+1:IF ST>15 THEN 1060 ELSE 30
1050 IF M=1 THEN GOSUB 1260:GOTO 1730
1060 FOR I=0 TO 1:LINE(40+I,130+I)-(173-I,157-I),15-I*14,BF:NEXT
1070 FOR I=0 TO 1:PSET(45+I,135),1,OR:PRINT#1,"OLL STAGE CLEAR!"
1080 PSET(45+I,146),1,OR:PRINT#1,"おめでとう!!":GOSUB 1250
1090 NEXT I:FOR J=0 TO 1000:COLOR 15:GOTO 1730
1100 '●●●● ｹﾞｲﾑ ｵｰﾊﾞｰ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1110 CO=CO-1:IF CO>=0 THEN 1120 ELSE 1130
1120 PLAY"V12T212L5O5S10m700FEDFEDFEDC":GOSUB 1190:GOTO 30
1130 CO=0:GOSUB 1220:LINE(62,98)-(152,109),15,BF:LINE(63,99)-(151,108),1,BF
1140 PRESET(64,100):PRINT#1,"-GAME OVER-"
1150 PLAY"V15T212L4S0M3000N25N10N30N1N40N35N45N48N52N60","T212V15L4BBGGFS1DS0B"
1160 GOSUB 1190:IF M=0 THEN GOSUB 1250 ELSE IF M=1 THEN GOSUB 1260
1170 GOTO 1730
1180 '●●●● ｿﾉﾀ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1190 IF PLAY(0)=-1 THEN 1190 ELSE RETURN
1200 NB=NB-1:COLOR 2:PRESET(216,13):PRINT#1,USING"###";NB:COLOR 15:RETURN
1210 PRESET(70,12):PRINT#1,USING"##";ST:RETURN
1220 CO=CO+(CO>9):PSET(210,160):PRINT#1,USING" x #";CO:RETURN
1230 IF P>999999! THEN P=999999!
1240 PRESET(90,189):PRINT#1,USING"######";P:RETURN
1250 IF P>HI(0) THEN HI(0)=P:HI=P:PLAY"T212L64O7B":GOTO 1270 ELSE RETURN
1260 IF P>HI(ST) THEN HI(ST)=P:HI=P:PLAY"T212L64O7B":GOTO 1270 ELSE RETURN
1270 PRESET(90,198):PRINT#1,USING"######";HI:RETURN
1280 '●●●● ﾊｲｹｲ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1290 SET PAGE ,1:LINE(32,32)-(175,175),1,BF
1300 ON (ST-1)¥3 GOTO 1330,1340,1350,1380
1310 FOR I=2 TO 10:LINE(32,PO(I))-STEP(143,15),14,B
1320 LINE(PO(I),32)-STEP(15,143),14,B:NEXT I:GOTO 1390
1330 FOR I=0 TO 45 STEP 15:LINE(32+I,32+I)-(175-I,175-I),4,B:NEXT:GOTO 1390
1340 LINE(32,32)-(174,174),4,BF:LINE(32,32)-(174,174),14,B:GOTO 1390
1350 LINE(32,32)-(174,174),14,BF:FOR I=0 TO 20
1360 LINE (32,32)-(174,32+I*7),2:LINE (174,32)-(32,32+I*7),5
1370 LINE(174,174)-(32,174-I*7),12:LINE (32,174)-(174,174-I*7),4:NEXT:GOTO 1390
1380 FOR I=0 TO 30:PSET(RND(1)*143+32,RND(1)*143+32),RND(1)*14+2:NEXT
1390 SET PAGE ,0:LINE(27,27)-(199,180),15,BF
1400 COPY(29,29)-(197,178),1 TO (29,29),0
1410 FOR I=2 TO 10:FOR J=2 TO 10:B(J,I)=0:NEXT J,I:RETURN
1420 '●●●● ｼｮｷｶ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1430 SCREEN 5,1:OPEN"GRP:" AS #1:COLOR 15,1,1:COLOR =(14,3,3,3)
1440 DIM B(12,12),PO(12),ZX(5),ZY(5),XY(5),YX(5),HI(16),C(2),JU(2),Z(1)
1450 JU(0)=161:JU(1)=99:JU(2)=35
1460 FOR I=0 TO 12:PO(I)=I*16:NEXT I
1470 FOR I=0 TO 16:HI(I)=0:NEXT I
1480 '●●●● ｶﾞﾒﾝ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1490 FOR I=0 TO 1:LINE(I,I)-(255-I,211-I),15-I,BF:NEXT
1500 FOR I=0 TO 1:LINE(12+I,15+I)-(225+I,197+I),15-I*14,B:NEXT
1510 RESTORE 1860:FOR I=0 TO 7:READ A,B,A1,B1
1520 LINE(A,B)-(A1,B1),1,BF:LINE(A+1,B+1)-(A1-1,B1-1),15,B:NEXT I
1530 FOR I=0 TO 1:RESTORE 1880:FOR J=0 TO 8:READ A,B,A$
1540 PSET(A+I,B),1,OR:PRINT#1,A$:NEXT J,I
1550 SPRITE$(0)=STRING$(8,CHR$(&HFF)):LINE(155,186)-STEP(20,20),14,BF
1560 FOR I=-1 TO 0:CIRCLE(165,196),9-I,15+I*14:NEXT
1570 COPY (165,186)-STEP(10,20),0 TO (165,186),1
1580 FOR I=0 TO 26:COPY(165,186)-STEP(10,20),1 TO (165+I,186),0:NEXT
1590 SET PAGE ,1:CLS:LINE(6,32)-STEP(11,19),15,B:LINE(16,38)-STEP(4,7),14,B
1600 FOR I=0 TO 11:LINE(I*16+17,1)-STEP(13,13),15,B:NEXT I
1610 RESTORE 1830:FOR I=0 TO 7:READ A:LINE(I*16+19,3)-STEP(9,9),A,BF:NEXT I
1620 RESTORE 1840:FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 2:READ A:FOR K=0 TO 1
1630 CIRCLE(151+I*16+K,8),3-J,A:NEXT K:PAINT STEP(0,0),A,A
1640 LINE(155+I*16,4)-STEP(-2,2),14:NEXT J,I
1650 RESTORE 1850:FOR J=0 TO 2:READ A,B:FOR I=1 TO 10
1660 LINE(194+I,13)-STEP(0,-RND(1)*A),B:NEXT I
1670 LINE(208+J*2,0+J*2)-STEP(15-J*4,15-J*4),B,BF:NEXT J
1680 SET PAGE ,2:CLS:LINE(49,51)-(158,110),15,B
1690 LINE(47,49)-(160,112),14,B:FOR I=0 TO 1
1700 PSET(56,55-I),1,OR:PRINT#1,"-TAILL BOMB-":RESTORE 1900:FOR J=0 TO 2
1710 READ A$:PSET(61-I,J*15+70),1,OR:PRINT#1,A$:NEXT J,I:SET PAGE 0,0:M=0:ST=1
1720 '●●●● ｾﾝﾀｸ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1730 CO=1:FOR I=0 TO 62 STEP 2:COPY (47,50+I)-STEP(113,0),2 TO (47,50+I),0
1740 COPY (47,111-I)-STEP(113,0),2 TO (47,111-I),0:NEXT I:R=0:S=0:GOTO 1770
1750 '
1760 S=STICK(0)+STICK(1):R=STRIG(0)+STRIG(1):PRESET(52,M*15+70):PRINT#1," "
1770 M=M+(S=1)-(S=5):ST=ST+(S=7)-(S=3):M=M+(M>1)-(M<0):ST=ST+(ST>15)-(ST<1)
1780 IF M=0 THEN ST=1:HI=HI(0):GOSUB 1270 ELSE HI=HI(ST):GOSUB 1270
1790 GOSUB 1210:PRESET(52,M*15+70):PRINT#1,"*":IF S=3 OR S=7 THEN BEEP
1800 IF R=-1 THEN BEEP:P=0:GOTO 30 ELSE 1760
1810 '●●●● DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1820 'color & line & moji
1830 DATA 4,3,6,10,12,7,9,13
1840 DATA 6,8,9,4,5,7,12,2,3
1850 DATA 10,9,6,8,4,10
1860 DATA 18,9,88,21,190,7,245,24,110,6,184,25,18,184,140,208,205,144,245,172
1870 DATA 205,100,245,120,205,60,245,95,5,32,21,176
1880 DATA 116,9,"BONUS",116,16,"BLOCK",24,189,"SCORE",24,198,"HI-SCORE"
1890 DATA 195,13,"あと",211,150,"COIN",23,12,"STAGE",211,103,"time",210,63,"next"
1900 DATA "NOMAL  MODE","STAGE  MODE"," PUSH (SPC)"
```

MSX2+

★やっぱり，影さんてば高知出身？（高知県鶴来巣・進藤貴之19才）……【影：私の出身地はアメリカやインドかもしれない。宇宙からきたのではないかと言う人もいる。そう，いわば大いなる謎なのだよ。編：影さんの出身地からでた有名人は？影：坂本竜馬。】

MZ-700/1500(S-BASIC)用



紫を引けば緑が押されるふしぎなパズル

紫(むらさき)と緑(みどり)の理(り)論(ろん)

ナルサス

まず前置き

うわさのパズルゲームです。パズルゲームは解くのにけっこう頭を使いますが，面を作るのもめちゃくちゃ使いますね。最初は15面ぐらい作りたかったんですが，途中で挫折してしまいました。というわけで全10面です。

つぎにルール説明

右下にいる人をカーソル・キーで上下左右に動かし，スペース・キーで魔法を使います。

さて，その魔法ですが…まず**第1図**を見てください。自分の上下左右3ブロック分が魔法のきく範囲です。そして…文章では説明しにくいので**第2図**を見てください。ただし，この図は右下の表示が紫→PUSH 緑→PULLになっているときです。紫→PULL 緑→PUSHのときは紫が自分のところへやってきて緑が向こう側へいきます。

紫と緑のブロックは一度動きだすと何かに当たるまで止まりません。周囲の何もないところやプレイヤー自身に当たるとミスとなります。3回ミスでゲーム・オーバーです。その他のブロックについては**第3図**を見てください。

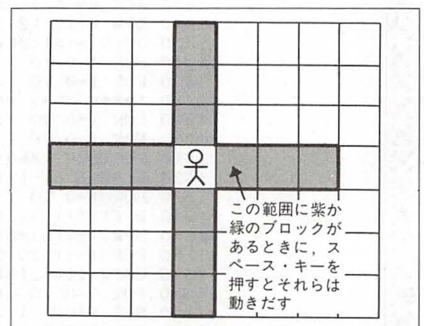
そうこうして紫と緑のブロックをぶつけるとその二つは消えます。同じようにもう一組のブロックも消すとクリアです。

説明がヘタですみません。

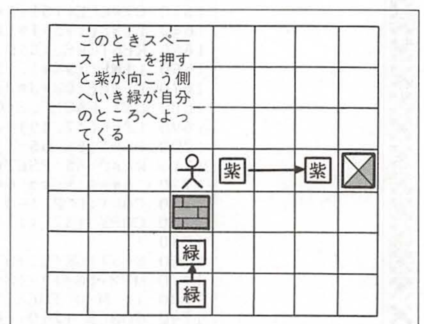
そしてプログラム

970行のRの数字を変えると好きな面からはじめることができます。魔法を使うところのプログラムがけっこう苦労しました。160行からのがそれです。ぐちゃぐちゃしていてすみません。

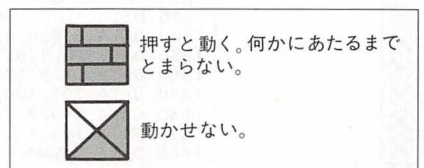
4面と10面はけっこう自信作です。ぜひ，打ち込んで遊んでください。最後にわすれていたことを一つ。[G]キーでギブアップです。



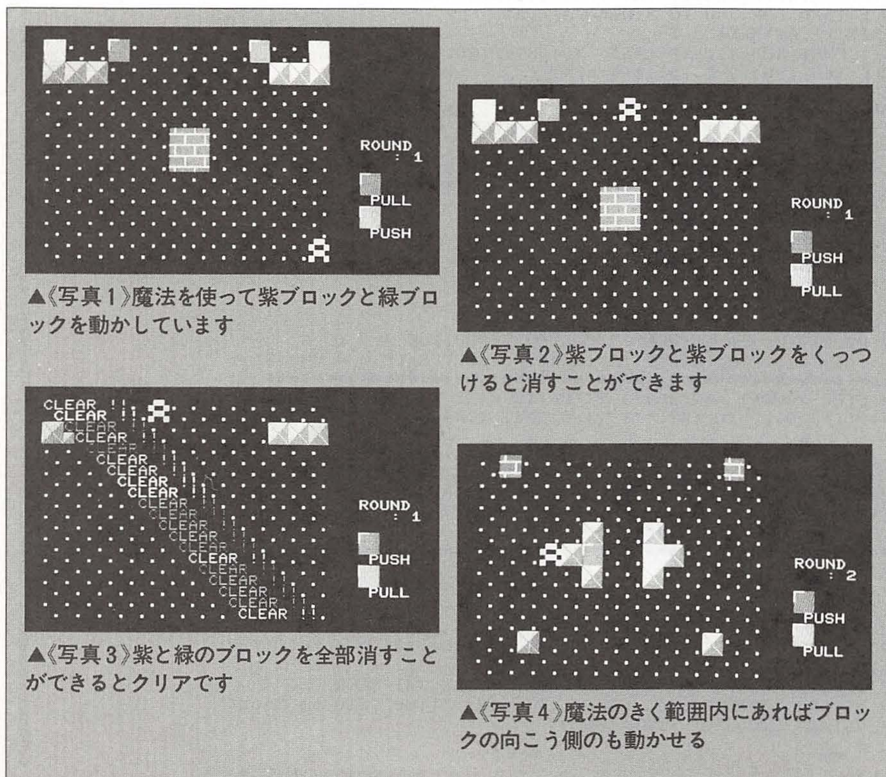
《第1図》魔法がきく範囲



《第2図》ブロックの動き



《第3図》その他のブロックの説明



▲《写真1》魔法を使って紫ブロックと緑ブロックを動かしています

▲《写真2》紫ブロックと紫ブロックをくっつけると消すことができます

▲《写真3》紫と緑のブロックを全部消すことができるとクリアです

▲《写真4》魔法のきく範囲内にあればブロックの向こう側のも動かせる

★奥義発見！なんとアンケート・ハガキは根元からそのまま取れる！（責任は持たないのであしからず)。(愛知県名古屋市・鈴木崇彦16才)
……【影：あー，風邪ひいちまったい。体だりーなあ。ブツブツ，ちくしょう熱まであるぜ。ズルズル。あー，ハナが!!】

```
10 GOSUB 950:GOSUB 610
20 REM●―――――――――――――――――――――――MAIN
30 KM=KM+1:IF KM=30 THEN MK=-MK:KM=0
40 CURSOR 34,16:PRINT MM$(MK+1);
50 CURSOR 34,19:PRINT MM$(1-MK);
60 GET G$:IF(G$="G")+(MI=1) GOTO 530
70 IF G$="" GOTO 30
80 AX=X+(G$="■")-(G$="■"):AY=Y+(G$="■")-(G$="■"):IF G$=" " GOTO 160
90 ON A(AX,AY)+1 GOTO 110,100,100,100,120
100 MUSIC"+#B+#A":GOTO 30
110 CURSOR X*2,Y*2:PRINT C$;:X=AX:Y=AY:CURSOR X*2,Y*2:PRINTK$;:GOTO 30
120 BX=AX-X:BY=AY-Y
130 IF A(AX+BX,AY+BY)<>0 GOTO 30
140 A(AX,AY)=0:CURSOR AX*2,AY*2:PRINT C$;:AX=AX+BX:AY=AY+BY:MUSIC"+DOR"
150 A(AX,AY)=4:CURSOR AX*2,AY*2:PRINT[7,2]A$(5);:GOTO 130
160 REM●―――――――――――――――――――――――???
170 BX=0:BY=-1:GOSUB180:BY=1:GOSUB180:BX=1:BY=0:GOSUB180:BX=-1:GOSUB180:GOTO20
180 FOR Z=1 TO 3:AX=X+BX*Z:AY=Y+BY*Z
190 IF(AX<1)+(AX>14)THEN AX=0
200 IF(AY<1)+(AY>10)THEN AY=0
210 N=A(AX,AY)
220 IF(N=1)*(MK= 1) GOTO 290
230 IF(N=1)*(MK=-1) GOTO 360
240 IF(N=2)*(MK= 1) GOTO 360
250 IF(N=2)*(MK=-1) GOTO 290
260 IF NG=1 THEN MI=1
270 NEXT:IF A(X,Y)>0 THEN MI=1
280 RETURN
290 W=A(AX+BX,AY+BY):IF(W>2)+(W=-1)THEN NG=-(W=-1):GOTO 260
300 IF((W=1)+(W=2))*(N<>W)  GOTO 430
310 IF N=W GOTO 260
320 A(AX+BX,AY+BY)=N:A(AX,AY)=0:CURSOR AX*2,AY*2:PRINT C$;
330 CURSOR (AX+BX)*2,(AY+BY)*2:PRINT [C1(N+1),C2(N+1)]A$(N+1);
340 AX=AX+BX:AY=AY+BY:IF(X=AX)*(Y=AY)GOTO 260
350 GOTO 290
360 W=A(AX-BX,AY-BY):IF(W>2)+(W=-1)THEN MI=-(W=-1):GOTO 260
370 IF((W=1)+(W=2))*(N<>W)  GOTO 440
380 IF N=W GOTO 260
390 A(AX-BX,AY-BY)=N:A(AX,AY)=0:CURSOR AX*2,AY*2:PRINT C$;
400 CURSOR (AX-BX)*2,(AY-BY)*2:PRINT [C1(N+1),C2(N+1)]A$(N+1);
410 AX=AX-BX:AY=AY-BY:IF(X=AX)*(Y=AY)GOTO 260
420 GOTO 360
430 A(AX+BX,AY+BY)=0:CURSOR (AX+BX)*2,(AY+BY)*2:PRINT C$;:GOTO 450
440 A(AX-BX,AY-BY)=0:CURSOR (AX-BX)*2,(AY-BY)*2:PRINT C$;
450 A(AX,AY)=0:CURSOR AX*2,AY*2:PRINT C$;:MUSIC"+#BO+B+#B+B+#B+B"
460 RR=RR+1:IF RR<2 GOTO 260
470 REM●―――――――――――――――――――――――CLEAR
480 RR=0:R=R+1:W=2:FOR Z=2 TO 21:N=INT(RND(1)*7)+1:CURSOR W,Z:W=W+1
490 PRINT[N,]"CLEAR !!";:MUSIC"+#F":NEXT:MUSIC"R8R":IF R=11 GOTO 510
500 GOSUB 630:GOTO 20
510 W=2:FOR  Z=2 TO 21:N=INT(RND(1)*7)+1:CURSOR W,Z:W=W+1
520 PRINT[N,]"ALL CLEAR!!";:MUSIC"+#B1":NEXT:GOTO 590
530 REM●―――――――――――――――――――――――MISS
540 W=2:MI=0:FOR Z=2 TO 21:N=INT(RND(1)*7)+1:CURSOR Z,W:W=W+1
550 PRINT[N,]"MISS !!";:MUSIC"+#F":NEXT:MI=0:MA=MA-1:IF MA>0 GOSUB 630:GOTO 20
560 REM●―――――――――――――――――――GAME OVER
570 MUSIC"BAGFEDDC":W=2:FOR Z=2 TO21:N=INT(RND(1)*7)+1:CURSOR Z,W:W=W+1
580 PRINT[N,]"GAME OVER";:MUSIC"-#F":NEXT
590 GET G$:IF G$="" GOTO 590
600 RUN
610 REM●―――――――――――――――――――――――SCREEN
620 COLOR,,7,0:CONSOLE:CLS:TEMPO 7
630 FOR Z=0 TO 11:FOR W=0 TO 15:A(W,Z)=-1:NEXT:NEXT
640 FOR Z=1 TO 10:FOR W=1 TO 14:A(W,Z)= 0:NEXT:NEXT
650 ON R GOSUB 750,850,790,810,870,830,770,910,890,930
660 FOR Q=1 TO 4:READ A$:N=LEN(A$):FOR W=1 TO N STEP 2:GOSUB 730:NEXT:NEXT
670 FOR W=0 TO 11:FOR Z=0 TO 15:CURSOR Z*2,W*2:N=A(Z,W)+1
680 IF N=4 PRINT[1,5]"■■■■";:PRINT[5,1]"■";:GOTO 700
690 PRINT[C1(N),C2(N)]A$(N);
700 NEXT:NEXT:RR=0:X=14:Y=10:CURSOR X*2,Y*2:PRINT K$;
710 CURSOR 33,14:PRINT[7,4]A$(2);:CURSOR 33,17:PRINT[7,3]A$(2);
720 CURSOR 33,11:PRINT"ROUND■■";R;:MUSIC"D3GEABRO":RETURN
730 X=VAL("$"+MID$(A$,W,1)):Y=VAL("$"+MID$(A$,W+1,1)):A(X,Y)=Q:RETURN
740 REM●―――――――――――――――――――――――DATA
750 RESTORE 760:RETURN:===========[1]
760 DATA 41B1,11E1,122232C2D2E2,75857686
770 RESTORE 780:RETURN:===========[7]
780 DATA 4293,6289,515272A3,2566A4B4B5B7C4
790 RESTORE 800:RETURN:===========[3]
800 DATA 33E1,3555,34737475767793A3B5A69798A8B8C8D1,363738446478B3C3C4
810 RESTORE 820:RETURN:===========[4]
820 DATA 1185,6667,14,546474849455759556965777975868788898
830 RESTORE 840:RETURN:===========[6]
840 DATA E47A,4AD1,12182A6AD9E1,2216397289D3
850 RESTORE 860:RETURN:===========[2]
860 DATA 2965,95D9,3955646694A596C9,21D1
870 RESTORE 880:RETURN:===========[5]
880 DATA 94B4,4555,3536378384858687A5C5C6C7,33435363343888C8C3C4
890 RESTORE 900:RETURN:===========[9]
900 DATA 852A,5876,391164946797D4CAE1,17656674849596778 7D8D9
910 RESTORE 920:RETURN:===========[8]
920 DATA 3747,E1C7,A192877A,12252772C2D7A7
930 RESTORE 940:RETURN:===========[10]
940 DATA 5595,7377,141A6A81E1E6,455456636567727476788385879496A5
950 REM●―――――――――――――――――――――――TITLE
960 COLOR,,7,0:CONSOLE:CLS:DIM A(15,11),C1(5),C2(5),A$(5),MM$(2)
970 R=1:MK=1:K$=CHR$(222,223):K$=K$+"■■"+K$:C$=". ■■ .":POKE $3444,0
980 MA=3:MI=0:MM$(0)="PULL":MM$(2)="PUSH":TEMPO 7
990 CURSOR 14,12:PRINT[3,3]K$;:CURSOR 20,12:PRINT[4,4]K$;
1000 CURSOR 12,15:PRINT"PURPLE & GREEN"
1010 MUSIC"+#B2+B+#B+B+#B+B+#B+B+G+F+E+C++D+F+F+F"
1020 GET G$:IF G$="" THEN 1020
1030 RESTORE1040:FOR Z=0 TO 5:READ C1(Z),C2(Z),A$(Z):NEXT:RETURN
1040 DATA 7,0,"  ■■  ",7,0,". ■■ .",7,4,"┌ ■■  "
1050 DATA 7,3,"┌ ■■  ",7,7,"▒▒▒▒▒▒",7,2,"┴■■┴"
```

評…さて時間だ。帰るとするか…。(影)



by 深田郎

★ある人が病院へ行きました。その途中，牛とチョウが空を飛んでいました。さてこの人の病名は？（埼玉県川口市・山口太郎20才の弟子）……【影：ゴホ！ゴホッ！人の病名どころじゃない！つぐ美：カゼひくわけないのに？？？】

PC-8001/mkII/PC-8801/mkII/SR(N-BASIC)用



PC-8001でストIIもどきがでた

DRAW THE SWORD
(ドロウ ザ ソード)

江頭　相

背　景

あなたは闘技場にきた。今日，たくさんの賞金のかかった闘技会が開かれる。闘技会は勝ち抜き戦で行なわれ，どちらかが死亡するまで闘う。選手として今回初めて参加したあなたは，一番のクジを引いてしまった。

対戦者を選ぶ

まずあなたは7人（匹）の敵の中から1人を選んで戦闘に入ります。敵を選ぶには[4]，[6]キーで赤いわくを動かし，スペース・キーで決定します。「DEAD!」の表示のある者はすでに死亡している選手で，闘うことはできません。中央の「？」の敵は前回の優勝者で，今回他の選手の中で生き残った者と闘うことになっています。

戦　闘

敵を選ぶと戦闘に入ります。テンキーの[4]，[6]キーで左右に動き，[2]キーでしゃがみます。[8]キーでジャンプですが，押してる間中飛び続けることができ，ジャンプ中も左右に動いたり攻撃したりできます。[X]キーで立っているときはななめ上段切り，ジャンプ中やしゃがんでいるときはななめ下段切りをします。[Z]キーで正面突きをします。[GRPH]キーでスピード切り換えをします。

Vitalityは体力をあらわします。攻撃されると減少し，0以下になると死亡します。

Speedは左右移動の速さを表します。[GRPH]キーで増減します。初期最大値は2です。

Jumpは飛べる高さを表します。初期値は2です。

賞金・買い物

敵を運良くも倒せば敵にかかっていた（選手1人1人にかけられている）賞金を得ます。敵を倒した後は金と引き換えに少しばかり買い物ができます。買い物は[4]，[6]キーで選び（黄色く点灯する），スペース・キーで決定します。選んだ品物はそのつど上部に名称と値段が表示されます。もちろん所持金内で買ってください。また薬，靴，剣は1回に一つずつしか買えません。1回買った物はずっと効果は消えませんが，次回違う物を買ったとき，前の物を捨てて買った物を使うことになります。たとえばPOTION150を買って次回POTION130を買ったからといって体力が280にはならず，逆に130に減ってしまうことになります。

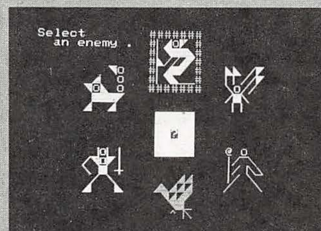
靴類はSpeedとJumpに，剣類は攻撃の長さと与えるダメージに，それぞれ影響します。

選手のデータ

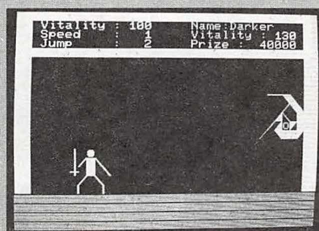
出場選手は以下のとおりです。

■Darker：棒術の達人。前々回の大会で火の鳥に焼かれた選手の亡霊という話だ。

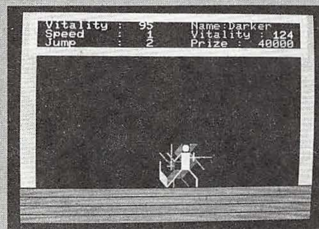
■Pixie 妖精界から今回初めて闘技会に送り込まれた。毒のある鱗粉を持つ。



◀《写真1》対戦相手を選んでからゲーム・スタート



◀《写真2》各キャラごとにいろんな攻撃をしかけてきます



◀《写真3》接近戦になったらとにかく攻撃あるのみ



◀《写真4》体力がなくなるとゲーム・オーバーになります

★大阪府，京都府，ザンギエ府。（千葉県印旛郡・柏瀬悟18才）……【影：捜査一課，就職課，ザンギエ課。編：もしかして，ブラン課って言いたかったとか。影：抽象画，版画，サガッ画。編：もしかして，ベ画って言いたかったとか？つぐ美：やっとれ。】

■Sorcerer：謎の魔術師。ふだんは魔法で身を隠している。炎の術が得意らしい。

■Phenix：炎の怪鳥。前々回闘技会で優勝している。上昇時に炎に化けるらしい。

■Samurai：ジパングという国からやってきた戦士。回転攻撃を得意とする。

■Manticore：ライオンの体とサソリの尾を持つ生物。尾には猛毒がある。

■？：前回の優勝者。すべての謎はあなたが他の６人に勝つことにより明かされる。

プログラムについて

汚ないです。長いし。記号が多いので気をつけて打ちこまないと変なキャラになります。久しぶりだもんですみません。忘れてましたが，攻撃方法や当てる場所(○や■などが特に有効)によって与えるダメージが違ってきます。自分も●や■で撃たれると体力が大幅に減るので注意。いろいろ研究してみてください。

★　　★

DRAW THE SWORDのプログラム・リスト

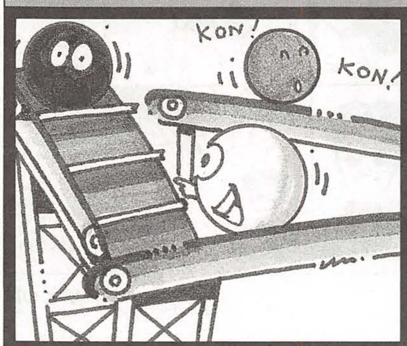
```
10 GOTO 1780
20 '◇×◇×◇×◇×◇× Put & Erase ×◇×◇×◇×◇×◇
30 COLOR 7:LOCATE X,Y:PRINT PC$:RETURN
40 LOCATE X,Y:PRINT E1$:RETURN
50 COLOR EC(RE):LOCATE EX,EY:PRINT EC$:RETURN
60 LOCATE EX,EY:PRINT E1$:RETURN
70 LOCATE EX,EY:PRINT E2$:RETURN
80 GOSUB 50:GOTO 30
90 GOSUB 30:GOTO 50
100 '◇×◇×◇×◇×◇× Screen 2 ×◇×◇×◇×◇×◇
110 COLOR 7:LOCATE 14,1:PRINT USING "###";VT:LOCATE 15,2:PRINT SP:RETURN
120 COLOR 7:LOCATE 33,2:PRINT USING "###";EV(RE):RETURN
130 '◇×◇×◇×◇×◇× Main ×◇×◇×◇×◇×◇
140 X=7:Y=15:SP=1:SF=1:PX=0:PY=0:PC$=MC$(1)
150 EC$=EC$(RE,1):LO=0:IF RE=0 THEN EX=27:EY=10 ELSE EX=27:EY=15
160 GOSUB 30:GOSUB 50:GOSUB 110:GOSUB 120
170 COLOR 6:LOCATE 17,11:PRINT "Ready":GOSUB 2410:LOCATE 17,11:PRINT "       "
180 I0=INP(0):I1=INP(1):I5=INP(5)
190 MX=((I0=239)-(I0=191))*SP:MY=(I1=254)-(I1<>254 AND Y<15)
200 IF MX=0 AND MY=0 THEN 230 ELSE GOSUB 40
210 IF X+MX<2 THEN X=2 ELSE IF X+MX>32 THEN X=32 ELSE X=X+MX
220 IF Y+MY<15-JP THEN Y=15-JP ELSE Y=Y+MY
230 IF Y<15 OR I0=251 OR I0=235 OR I0=187 THEN SS=0:PC$=MC$(4):GOSUB 30 ELSE SS=
1:PC$=MC$(1):GOSUB 30
240 IF INP(8)=239 THEN SP=SP+SF:GOSUB 110:IF SP=HS OR SP=1 THEN SF=-SF
250 F1=(-2*(I5=254)-(I5=251)+(SS=1)-(SS=0)+1)*-(I5<>255 AND X<33-KN)
260 ON F1 GOSUB 270,290,310,330:GOTO 450
270 WD=2:PC$=MC$(3):GOSUB 80:KN$="—":FOR I=1 TO KN:KX=X+4+I:KY=Y+1:GOSUB 370
280 NEXT:FOR I=KN TO 1 STEP -1:KX=X+4+I:KY=Y+1:GOSUB 430:NEXT:GOTO 120
290 WD=0:PC$=MC$(2):GOSUB 80:KN$="/":FOR I=1 TO KN:KX=X+4+I:KY=Y+1-I:GOSUB 370
300 NEXT:FOR I=KN TO 1 STEP -1:KX=X+4+I:KY=Y+1-I:GOSUB 430:NEXT:GOTO 120
310 WD=1:PC$=MC$(5):GOSUB 80:KN$="—":FOR I=1 TO KN:KX=X+4+I:KY=Y+2:GOSUB 370
320 NEXT:FOR I=KN TO 1 STEP -1:KX=X+4+I:KY=Y+2:GOSUB 430:NEXT:GOTO 120
330 WD=0:PC$=MC$(6):GOSUB 80:KN$="\":FOR I=1 TO KN:KX=X+4+I:KY=Y+2+I:GOSUB 370
340 NEXT:FOR I=KN TO 1 STEP -1:KX=X+4+I:KY=Y+2+I:GOSUB 430:NEXT
350 IF KN=3 AND Y=15 THEN COLOR 2:LOCATE X+7,Y+5:PRINT "■":GOTO 120 ELSE 120
360 '
370 BEEP 1:P1=PEEK(KY*120+KX+KX+VR):IF P1=0 OR P1=32 THEN ED=0:GOTO 400
380 IF P1>227 AND P1<232 OR P1=238 OR P1=239 THEN ED=1:GOTO 400
390 IF P1=135 THEN ED=2 ELSE IF P1=237 THEN ED=3 ELSE ED=0
400 IF ED>0 THEN GOSUB 2430:EV(RE)=EV(RE)-(KD+WD)*ED
410 BEEP 0:LOCATE KX,KY:PRINT KN$:RETURN
420 '
430 LOCATE KX,KY:PRINT " ":RETURN
440 '◇×◇×◇×◇×◇× Enemy ×◇×◇×◇×◇×◇
450 EC$=EC$(RE,1):ON RE GOTO 470,650,770,880,990,1150:GOTO 1280
460 '◇×◇×◇×◇×◇× Darker
470 IF LO=0 THEN F2=INT(RND(1)*4)+1
480 ON F2 GOTO 490,500,510,520
490 PX=2:PY=1:GOSUB 1540:GOTO 530
500 PX=2:PY=-1:GOSUB 1540:GOTO 530_
510 PX=-2:PY=1:GOSUB 1540:GOTO 530
520 PX=-2:PY=-1:GOSUB 1540
530 IF LO=2 THEN LO=0 ELSE LO=LO+1
540 IF EX<4 THEN 1600 ELSE ON INT(RND(1)*2) GOTO 1600
550 BC=1:BD=5:ON INT(RND(1)*3) GOTO 590,610
560 IF EY=5 THEN 1600
570 EC$=EC$(1,2):GOSUB 90:EB$="\":FOR I=1 TO 2:BX=EX-I:BY=EY+1-I:GOSUB 1480
580 NEXT:FOR I=2 TO 1 STEP -1:BX=EX-I:BY=EY+1-I:GOTO 1260
590 EC$=EC$(1,3):GOSUB 90:EB$="_":FOR I=1 TO 2:BX=EX-I:BY=EY+2:GOSUB 1480
600 NEXT:FOR I=2 TO 1 STEP -1:BX=EX-I:BY=EY+2:GOTO 1260
610 IF EY=15 THEN 1600
620 EC$=EC$(1,4):GOSUB 90:EB$="/":FOR I=1 TO 2:BX=EX-I:BY=EY+3+I:GOSUB 1480
630 NEXT:FOR I=2 TO 1 STEP -1:BX=EX-I:BY=EY+3+I:GOTO 1260
640 '◇×◇×◇×◇×◇× Pixie
650 IF EY=5 THEN IF INT(RND(1)*4)THEN PY=0 ELSE PY=3 ELSE IF EY=15 THEN PY=-3
660 IF EY=5 THEN IF INT(RND(1)*2)THEN PX=5 ELSE PX=-5 ELSE PX=0
670 GOSUB 1540:IF EX=2 THEN 1600 ELSE ON INT(RND(1)*2) GOTO 1600
680 BC=5:ON INT(RND(1)*3) GOTO 700,720
690 EC$=EC$(2,2):GOSUB 90:BD=2:EB$="_":BX=EX-1:BY=EY:GOTO 710
700 EC$=EC$(2,3):GOSUB 90:BD=10:EB$="◢":BX=EX-1:BY=EY+3
710 GOSUB 1480:GOSUB 1580:GOTO 1600
720 IF EY>10 THEN 1600 ELSE EC$=EC$(2,4):GOSUB 90:EC$=EC$(2,1)
730 BEEP 1:LINE(EX,EY+5)-(EX+4,EY+9),"·",3,BF
740 IF X>EX-5 AND X<EX+5 AND Y>EY AND Y<EY+9 THEN GOSUB 2440:VT=VT-12
750 LINE(EX,EY+5)-(EX+4,EY+9),"",BF:BEEP 0:GOTO 1600
760 '◇×◇×◇×◇×◇× Sorcerer
770 IF INT(RND(1)*10) THEN 790
780 GOSUB 60:EX=RND(1)*31+2:EY=RND(1)*11+5
790 GOSUB 50:IF EX<7 THEN 1600 ELSE ON INT(RND(1)*2) GOTO 1600
800 EB$="@":BC=2:BD=4:ON INT(RND(1)*3) GOTO 830,850
810 EC$=EC$(3,2):GOSUB 90:FOR I=1 TO 5:BX=EX-I:BY=EY+1:GOSUB 1480
820 NEXT:FOR I=5 TO 1 STEP -1:BX=EX-I:BY=EY+1:GOTO 1260
830 EC$=EC$(3,3):GOSUB 90:FOR I=1 TO 5:BX=EX-I:BY=EY:GOSUB 1480
840 NEXT:FOR I=5 TO 1 STEP -1:BX=EX-I:BY=EY:GOTO 1260
850 EC$=EC$(3,4):GOSUB 90:FOR I=1 TO 5:BX=EX-I:BY=EY+3:GOSUB 1480
860 NEXT:FOR I=5 TO 1 STEP -1:BX=EX-I:BY=EY+3:GOTO 1260
870 '◇×◇×◇×◇×◇× Phenix
880 IF EY=15 THEN LO=1 ELSE IF EY=6 THEN LO=RND(1)*2+2
890 IF LO=1 THEN PY=-3:PX=0 ELSE IF LO=2 THEN PY=3:PX=3 ELSE PY=3:PX=-3
900 IF LO=1 THEN EC$=EC$(4,3):GOSUB 1540 ELSE EC$=EC$(4,1):GOSUB 1540:GOTO 930
910 IF X>EX-5 AND X<EX+5 AND Y>EY-5 AND Y<EY+5 THEN 920 ELSE 1600
920 GOSUB 2440:VT=VT-5:GOSUB 110:GOTO 1600
930 IF EX<6 THEN 1600 ELSE ON INT(RND(1)*2) GOTO 1600
940 EB$="@":BC=6:BD=3:ON INT(RND(1)*2) GOTO 970
950 EC$=EC$(4,2):GOSUB 90:FOR I=1 TO 4:BX=EX-I:BY=EY+1:GOSUB 1480
960 NEXT:FOR I=4 TO 1 STEP -1:BX=EX-I:BY=EY+1:GOTO 1260
970 EC$=EC$(4,4):GOSUB 90:FOR I=1 TO 4:BX=EX-I:BY=EY+4:GOSUB 1480
980 NEXT:FOR I=4 TO 1 STEP -1:BX=EX-I:BY=EY+4:GOTO 1260
990 '◇×◇×◇×◇×◇× Samurai
1000 IF LO=0 THEN F2=RND(1)*4+1
1010 ON F2 GOSUB 1020,1030,1040,1050:GOTO 1060
1020 EC$=EC$(5,4):IF LO<3 THEN PX=-2:PY=-2:GOTO 1540 ELSE PX=-2:PY=2:GOTO 1540
1030 EC$=EC$(5,4):IF LO<3 THEN PX=2:PY=-2:GOTO 1540 ELSE PX=2:PY=2:GOTO 1540
1040 EC$=EC$(5,1):PX=3:PY=0:GOTO 1540
1050 EC$=EC$(5,1):PX=-3:PY=0:GOTO 1540
1060 IF LO=5 THEN LO=0 ELSE LO=LO+1
1070 IF EX=2 THEN 1600 ELSE ON INT(RND(1)*2) GOTO 1600
1080 BC=3:IF EC$=EC$(5,4) THEN 1120 ELSE ON INT(RND(1)*2) GOTO 1100
1090 EC$=EC$(5,2):EB$="—":BD=10:GOSUB 90:BX=EX-1:BY=EY+2:GOTO 1110
1100 EC$=EC$(5,3):EB$="\":BD=15:GOSUB 90:BX=EX-1:BY=EY
1110 GOSUB 1480:GOSUB 1580:GOTO 1600
1120 IF X>EX-5 AND X<EX+5 AND Y>EY-5 AND Y<EY+5 THEN GOSUB 2440:VT=VT-8
1130 GOSUB 110:GOTO 1600
1140 '◇×◇×◇×◇×◇× Manticore
1150 IF EY=15 AND INT(RND(1)*5)=0 THEN PY=-1 ELSE IF EY=10 THEN PY=1
1160 PX=RND(1)*7-3:GOSUB 1540
1170 IF EX=2 THEN 1600 ELSE ON INT(RND(1)*2) GOTO 1600
1180 BC=4:ON INT(RND(1)*3) GOTO 1220,1240
1190 IF EX<7 THEN 1600
1200 EC$=EC$(6,2):EB$="O":BD=10:GOSUB 90:FOR I=1 TO 5:BX=EX-I:BY=EY:GOSUB 1480
1210 NEXT:FOR I=5 TO 1 STEP -1:BX=EX-I:BY=EY:GOTO 1260
1220 EC$=EC$(6,3):EB$="◥":BD=5:GOSUB 90:BX=EX-1:BY=EY+3:GOSUB 1480
1230 GOSUB 1580:GOTO 1600
1240 EC$=EC$(6,4):EB$="O":BD=3:GOSUB 90:FOR I=1 TO 3:BX=EX-1:BY=EY+3-I
1250 GOSUB 1480:NEXT:FOR I=3 TO 1 STEP -1:BX=EX-1:BY=EY+3-I
1260 GOSUB 1580:NEXT:GOTO 1600
1270 '◇×◇×◇×◇×◇× Wyvern
1280 IF LO=0 THEN F2=RND(1)*6+1
1290 ON F2 GOTO 1300,1310,1320,1320,1330,1340
1300 PX=-3:PY=0:GOTO 1350
1310 PX=3:PY=0:GOTO 1350
1320 PX=0:PY=-2:GOTO 1350
```


★この前老人２人組が赤信号を手をあげて渡っているのを見た。(兵庫県芦屋市・坂口聡12才)……【影：それはいけない。危険だ。君はそれを見て何も行動を起こさなかったのかね。例えば手を引いてあげるとか。もしその老人がこけたらどうするんだ，ああ危ない。】

```
1330 PX=-5:PY=2:GOTO 1350
1340 PX=5:PY=2
1350 IF EX+PX<2 THEN PX=2-EX ELSE IF EX+PX>27 THEN PX=27-EX
1360 IF EY+PY<5 THEN PY=5-EY ELSE IF EY+PY>10 THEN PY=10-EY
1370 GOSUB 70:EX=EX+PX:EY=EY+PY:GOSUB 50
1380 IF LO=2 THEN LO=0 ELSE LO=LO+1
1390 IF EX<7 THEN 1600 ELSE ON INT(RND(1)*2) GOTO 1600
1400 ON INT(RND(1)*2) GOTO 1440
1410 EC$=EC$(0,3):EB$="■":BC=6:BD=12:GOSUB 90
1420 FOR I=1 TO 5:BX=EX-I:BY=EY+6:GOSUB 1480
1430 NEXT:FOR I=5 TO 1 STEP -1:BX=EX-I:BY=EY+6:GOTO 1260
1440 EC$=EC$(0,2):GOSUB 90:BEEP 1:LINE(EX-1,EY+2)-(EX-5,EY+6),"◥",2,BF
1450 IF X<EX AND X>EX-10 AND Y>EY-3 THEN IF Y<EY+7 OR Y<EY+6 AND SS=0 THEN GOSUB
 2440:VT=VT-30
1460 LINE(EX-1,EY+2)-(EX-5,EY+6),"",BF:BEEP 0:GOTO 1600
1470 '
1480 BEEP 1:P2=PEEK(BY*120+BX+BX+VR):IF P2=0 OR P2=32 THEN MD=0:GOTO 1510
1490 IF P2=128 OR P2=136 OR P2=148 OR P2=151 OR P2=238 OR P2=239 THEN MD=1:GOTO
1510
1500 IF P2=135 THEN MD=2 ELSE IF P2=236 THEN MD=3 ELSE MD=0
1510 IF MD>0 THEN GOSUB 2440:VT=VT-BD*MD
1520 BEEP 0:COLOR BC:LOCATE BX,BY:PRINT EB$:RETURN
1530 '
1540 IF EX+PX<2 THEN PX=2-EX ELSE IF EX+PX>32 THEN PX=32-EX
1550 IF EY+PY<5 THEN PY=5-EY ELSE IF EY+PY>15 THEN PY=15-EY
1560 GOSUB 60:EX=EX+PX:EY=EY+PY:GOSUB 50:RETURN
1570 '
1580 LOCATE BX,BY:PRINT " ":RETURN
1590 '◇X◇X◇X◇X◇X Dead ? X◇X◇X◇X◇X◇
1600 GOSUB 110:IF VT<1 THEN 1740 ELSE IF EV(RE)<1 THEN 1620 ELSE 180
1610 '◇X◇X◇X◇X◇X Win ! X◇X◇X◇X◇X◇
1620 IF RE THEN F3=5 ELSE F3=10
1630 GOSUB 40:Y=15:GOSUB 90
1640 COLOR 2:FOR I=1 TO F3*6:BEEP 1:RX=RND(1)*F3+EX:RY=RND(1)*F3+EY
1650 LOCATE RX,RY:PRINT "■":BEEP 0:NEXT
1660 COLOR 6:LOCATE 17,11:PRINT "WIN !!":PC$=MC$(7):GOSUB 30
1670 LOCATE X,Y-3:PRINT "|":LOCATE X,Y-2:PRINT "|":LOCATE X,Y-1:PRINT "+"
1680 GOSUB 2410:IF RE THEN MO=MO+EG(RE):GOTO 2100 ELSE MS$="CONGRATURATIONS"
1690 FOR I=1 TO 14:BEEP 1:COLOR I+(I>7)*7:LOCATE 11,11:PRINT MS$
1700 FOR J=1 TO 750-I*50:NEXT:BEEP 0:NEXT:FOR I=1 TO 50:BEEP 1
1710 FOR J=1 TO 51-I:NEXT:BEEP 0:NEXT
1720 FOR I=1 TO 7:COLOR I:LOCATE 11,11:PRINT MS$:NEXT:GOTO 1720
1730 '◇X◇X◇X◇X◇X Game over X◇X◇X◇X◇X◇
1740 GOSUB 80:COLOR 2:FOR I=1 TO 30:BEEP 1:RX=RND(1)*5+X:RY=RND(1)*5+Y
1750 LOCATE RX,RY:PRINT "■":BEEP 0:NEXT
1760 COLOR 3:GOSUB 2410:LOCATE 15,11:PRINT "Game over":GOSUB 2410:RUN
1770 '◇X◇X◇X◇X◇X Standing X◇X◇X◇X◇X◇
1780 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLEAR4000:DEFINT A-Z:COLOR7,0:PRINT CHR$(12)
1790 DIM M1$(7,5),E1$(6,4,5),EC$(6,4)
1800 DIM I1$(10,3),IT$(10),IN$(10),IP(10),D1$(3,10)
1810 VR=-3326:SE=1:HV=100:SS=1:SP=1:HS=2:SF=1:JP=2:KN=1:KD=1
1820 EN$(0)="Wyvern":EC(0)=6:EV(0)=400:EG(0)=99
1830 S1$="     ":S2$=S1$+S1$:J0$=STRING$(5,CHR$(29))
1840 J1$=J0$+CHR$(31):J2$=STRING$(3,CHR$(29))+CHR$(31):J3$=J0$+J0$+CHR$(31)
1850 FOR I=1 TO 5:E1$=E1$+S1$+J1$:NEXT:FOR I=1 TO 10:E2$=E2$+S2$+J3$:NEXT
1860 FOR I=1 TO7:FOR J=1 TO5:READ M1$(I,J):MC$(I)=MC$(I)+M1$(I,J)+J1$:NEXT J,I
1870 ERASE M1$:FOR I=1 TO 6:FOR J=1 TO 4:FOR K=1 TO 5:READ E1$(I,J,K)
1880 EC$(I,J)=EC$(I,J)+E1$(I,J,K)+J1$:NEXT K,J
1890 READ EN$(I),EC(I),EV(I),EG(I):NEXT:ERASE E1$
1900 FOR I=1 TO 10:FOR J=1 TO 3:READ I1$(I,J):IT$(I)=IT$(I)+I1$(I,J)+J2$
1910 NEXT:READ IN$(I),IP(I):NEXT
1920 FOR I=1 TO3:FOR J=1 TO 10:READ D1$(I,J)
1930 EC$(0,I)=EC$(0,I)+D1$(I,J)+J3$:NEXT J,I
1940 ERASE I1$,D1$:FOR I=1 TO 6:READ SX(I),SY(I):NEXT
1950 '◇X◇X◇X◇X◇X Select enemy X◇X◇X◇X◇X◇
1960 VT=HV:COLOR 6:LOCATE 2,1:PRINT "Select":LOCATE 4,2:PRINT "an enemy ."
1970 LINE(17,10)-(21,14),"■",7,BF:COLOR 7:LOCATE 19,12:PRINT "?"
1980 DM=0:FOR I=1 TO 6:COLOR EC(I):LOCATE SX(I)+1,SY(I)+1:PRINT EC$(I,1)
1990 IF EV(I)<1 THEN DM=DM+1:COLOR 6:LOCATE SX(I)+1,SY(I)+3:PRINT "DEAD!"
2000 NEXT:IF DM<6 THEN 2020
2010 LINE(16,9)-(22,15),"#",2,B:GOSUB 2410:SE=0:IN$=" ":GOTO 2060
2020 LINE(SX(SE),SY(SE))-(SX(SE)+6,SY(SE)+6),"#",2,B
2030 IN$=INKEY$:IF IN$="" THEN 2030
2040 IF IN$="4" THEN GOSUB 2080:SE=SE-1 ELSE IF IN$="6" THEN GOSUB2080:SE=SE+1
2050 IF SE=0 THEN SE=6 ELSE IF SE=7 THEN SE=1
2060 IF IN$=" " THEN RE=SE:IF EV(SE)<1 THEN 2030 ELSE 2070 ELSE 2020
2070 PRINT CHR$(12):GOSUB 2330:GOTO 140 ELSE 2020
2080 LINE(SX(SE),SY(SE))-(SX(SE)+6,SY(SE)+6),"",B:RETURN
2090 '◇X◇X◇X◇X◇X Buy X◇X◇X◇X◇X◇
2100 PRINT CHR$(12):YO=1:TA=1:COLOR 7:LOCATE 2,0:PRINT "Buy these items ."
2110 COLOR 6:LOCATE 16,1:PRINT USING "Your money ###000 pts.";MO
2120 FOR I=1 TO 3:FOR J=1 TO 4
2130 IF I=TA THEN COLOR 5:IF J=YO THEN COLOR 6 ELSE COLOR 5 ELSE COLOR 1
2140 IF J<4 THEN LOCATE J*6+3,I*7-3:PRINT IT$(I*3+J-3):GOTO 2160
2150 LOCATE J*6+3,I*7-3:PRINT IT$(10)
2160 NEXT J,I
2170 IF YO=4 THEN COLOR 2:LOCATE 2,2:PRINT "* QUIT";SPC(30):GOTO2200
2180 COLOR 4:LOCATE 2,2:PRINT USING "This item <&           &>";IN$(TA*3+YO-3)
2190 LOCATE 28,2:PRINT USING "##000 pts.";IP(TA*3+YO-3)
2200 IN$=INKEY$:IF IN$=" " THEN IF YO=4 THEN TA=TA+1 ELSE 2220 ELSE 2300
2210 GOSUB 2440:GOSUB 2440:IF TA=4 THEN PRINT CHR$(12):GOTO 1960 ELSE 2110
2220 IF MO<IP(TA*3+YO-3) THEN BEEP:GOTO 2200
2230 ON TA GOTO 2240,2260,2280
2240 IF YO=1 THEN HV=130 ELSE IF YO=2 THEN HV=150 ELSE HV=200
2250 GOTO 2290
2260 IF YO=1 THEN HS=5:JP=3 ELSE IF YO=2 THEN HS=4:JP=7 ELSE HS=3:JP=10
2270 GOTO 2290
2280 IF YO=1 THEN KN=3:KD=1 ELSE IF YO=2 THEN KN=1:KD=8 ELSE KN=2:KD=4
2290 MO=MO-IP(TA*3+YO-3):GOSUB 2430:GOSUB 2430:TA=TA+1:GOTO 2210
2300 IF IN$="4" THEN YO=YO+(YO>1) ELSE IF IN$="6" THEN YO=YO-(YO<4) ELSE 2200
2310 GOTO 2120
2320 '◇X◇X◇X◇X◇X Screen 1 X◇X◇X◇X◇X◇
2330 LINE(0,0)-(38,20),"■",4,B:LINE(1,0)-(37,20),"■",4,B
2340 LINE(1,0)-(37,4),"■",6,B:LINE(0,20)-(38,23),"■",2,BF
2350 COLOR 7:LOCATE 3,1:PRINT "Vitality :":LOCATE 3,2:PRINT "Speed    :"
2360 LOCATE 3,3:PRINT USING "Jump     :  ##";JP:COLOR EC(RE)
2370 LOCATE 22,1:PRINT USING "Name:&       &";EN$(RE)
2380 LOCATE 22,2:PRINT "Vitality :":COLOR 6
2390 LOCATE 22,3:PRINT USING "Prize :  ##000";EG(RE):RETURN
2400 '◇X◇X◇X◇X◇X Timer X◇X◇X◇X◇X◇
2410 FOR T=1 TO 3000:NEXT:RETURN
2420 '◇X◇X◇X◇X◇X Beep X◇X◇X◇X◇X◇
2430 FOR B1=1 TO 3:BEEP 1:FOR B2=1 TO 10:NEXT:BEEP 0:NEXT:RETURN
2440 FOR B1=1 TO 20:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
2450 '◇X◇X◇X◇X◇X Data X◇X◇X◇X◇X◇
2460 DATA"| ●  ","|/■\ ","+ ■ \","  / \ ","|   | ","  ●  "," /■|/"," \■X "," / \ "
,"/  | "
2470 DATA"  ●  ","\/■+-","  ■  "," / \ ","/   | ","     ","| ●  ","|/■\/","+ ■  "
,"_/ ¬ "
2480 DATA"     ","  ●  ","\/■+-","  ■  ","_/ ¬\","     "," /●X "," \■|\ ","  ■  "
,"_/ ¬\"
2490 DATA" \●  ","  ■\/ ","  ■  "," / \ ","|   | "
2500 '
2510 DATA"| ◢◤  ","| ◥■◣ ","◣//◢ ","| ◢◤  ","| ◥__ ","  ◢◤  ","\ ◥■◣ ","| ◥◢ ","◣◢◤ "
,"◥ \ "
2520 DATA"◢◤   "," ◥■◣ "," ◢◢ ","  ◢  "," ◥_ ","—◥◣ ","  ◢◣ "," ◢ ■ ","/◢◤■"
," ◥■ ",Darker,1,130,40
2530 DATA"◣◣ /◤","|| //◤","\O// "," /■\ ","  ||  ","_O_ "," /■\ ","|| \\ ","◤◤\◣"
," \◣"
2540 DATA" \O/ "," /■\ ","// ∧\\","◢/|||","  ◥◥","  _O_ "," /■\ ","// ∧\\","◤/ \◥"
,"◤  ◥",Pixie,5,80,30
2550 DATA"@ O  ","|/⌒ ","|/ ∧\","|/ \—","/   \","  O  "," ◢■ ","\◢◣ "," \◢■"
," ◢■ "
2560 DATA"  O  ","\ ◢■ "," \◤◥ ","  ◢■ "," ◢■■ ","  O  "," ◢■ "," ◢◤◥ ","—◢■ "
," ◢■■",Sorcerer,4,120,50
2570 DATA"  ◢◢ ","◢◢◢◢","◥◢◤ "," ◥_ "," ^ ∧ ","  ▲  ","@@◥ "," ◢◢◣ ","◢◢◢◤"
,"  ∧ "
2580 DATA"  @ @ ","@ @@ ","@@@@@","@@O@@"," @@@ ","  ◢◢ "," ◢◢◤ "," ◢■_ ","◢◥∧"
,"@    ",Phenix,2,200,60
2590 DATA"  ロ | ","/◥◤| ","\ ■ +"," / \ ","◢  ◣ ","  ロ  "," ◥ロ◣ ","—+■/ "," / \ "
," ◥ ◣ "
2600 DATA"  ロ  ","\◢ロ◣ ","  X■/ "," / \ ","◥  ◣ "," \    "," ◥X◢/ ","  XOX ","/◤X◣ "
,"  \  ",Samurai,3,250,55
2610 DATA"  ◥O ","◢  O ","◥O◣ O "," ■■◤ ","◢  ◢ ","OOOO "," ◣ ◣ "," ◥O■ ","  ■◤ "
," ◥ ◥"
2620 DATA"◢  ◥ ","◥O◣ O ","■◣ O "," ◥■O "," ◢   ","  ◣  "," ◥O◤ "," ◢■ ","O◤ ◤"
," ◥  ",Manticore,4,150,45
2630 '
2640 DATA"  ⊔ ","  ■| ","  ■ ",POTION 130,15,"  || "," ◢■\","◥■◤",POTION 150,35
2650 DATA"  || ","◢■\","■■■",POTION EXTRA,50,"    ","  _ "," ■◣ ",SHOES,20
2660 DATA"■   "," ■◣ ","  ■◣ ",BOOTS,30,"  ◣■ "," ◥◢ "," ■◣",JET BOOTS,45
2670 DATA"  / "," /  ","X   ",LONG SWORD,30,"  ◢ "," ◢◤ ","X   ",BROAD SWOAD,50
2680 DATA" ⁄⁄ "," ⁄⁄ ","X   ",MAGIC SWORD,70,"—*—","QU  ","_IT",,
2690 '
2700 DATA" _H   ∧   ","/O|   / ∧ ","◥◣ ∧∧ \ ","  ◥| \ ⌐ ","  ◣/ ∧ "
2710 DATA"  ■■/   ","  ■■■   ","  ◥■■■  ","  ◢■■■  ","  ◣/ ∧ "
2720 DATA" _H   ","/O|  ","◥◣ ∧ ","  ◥| \ ","  ◣/ ∧ "
2730 DATA"  ■◣/ ","  ■◣ ◣ "," ◥◣ ◣ ","  ◢■◣ "," ◢◤ ◥ "
2740 DATA"  /⌒\  ","/⌒⌒\H_ ","¬ / / ロ\","  \/ ◢◤ "," ◢■■◤ "
2750 DATA"  ◢■■■ ","  ◢■■■ "," ◥■■◤ ","  ◢  ","  ◥◣ "
2760 '
2770 DATA 16,1,25,4,25,13,16,16,7,13,7,4
```


★祝！ベーマガＯＦ投稿史上初掲載（92年12月号119ページ）！小５の頃から送り続け，ついに載りました。うれしいです。（愛知県名古屋市・鈴木崇彦20才）……【一同：バンザーイ，バンザーイ，バンザーイ，バンザーイ。つぐ美：記録，おめでとう♡】

PC-8801mkIISR以降(N88-BASIC V2モード)用



機械の中を探検するパズルゲーム

Gera Gera

(ゲラ ゲラ)

PARADOX

PC-8801 mkII SR

内 容

歯車仕掛けの機械の中にボールが入ってしまいました。そこで外から風を吹き付けて，ボールを取りだすことになったのですが…。

遊びかた，操作方法

何もしないとボールは歯車の回転方向へ移動していきます。スペース・キーを押すと風が吹きます。画面の上と左の"∧∨( )"が風の方向の上下左右に対応しています。風をうまく操ってボールを出口（水色の四角いところ）へ運ぶとクリアです。

途中で行き詰まったときは"G"キーを押すと，ギブアップとなり，ボールを最初の位置に戻すことができます。制限時間（画面下に赤い棒で示されている）を過ぎてもギブアップとなります。ギブアップの回数は限られていて，それを越えるとゲーム・オーバーとなります。

面は全部で20面あります。

入力上の注意

REM文は省略することができます。また，1000行以降は無圧縮面のリード・サブ・ルーチンなので，面を作らない人は打ち込む必要はありません。面データをまちがえると解けない面ができてしまうことがあるので入力するときは注意してください。GOTO 950で面データのチェックをすることができます。

改造のアドバイス

ROUND 1に限り無圧縮のデータ(1040行以後)で遊ぶことができます。90行のREMを消してRUNしてください。データははじめの5行が歯車の方向で，上下左右が０１２３に，ゴールは４に対応しています。

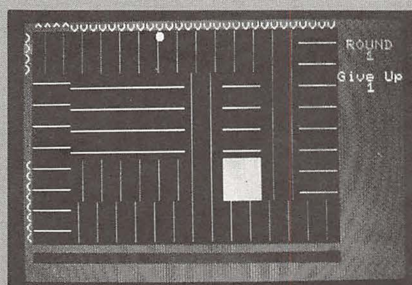
つぎの行は上下方向の風の修正値，最後の行は左右方向の風の修正値です。－１が上（左）＋１が下（右）に対応しています。いろいろといじって楽しんでください。好きな面からはじめたい人は70行のRの値を，制限時間を変更したい人は400行のTの値をそれぞれ変えてください。

苦労した点

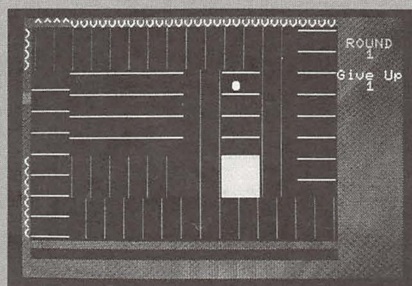
プログラムを短くするのに苦労しました。また今回はじめてデータ圧縮に挑戦しました。データは約½に圧縮してあります。興味のある人は解析してみてください。

《第１表》変数表

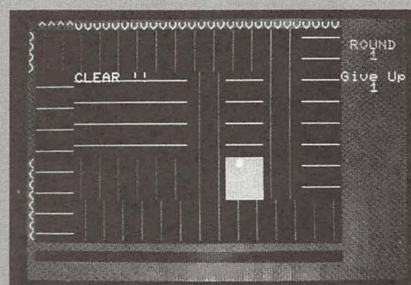
P(x, y)	歯車の仮想MAP	T	タイムの残り
PX(x), PY(z)	風での移動修正値	R	ラウンド数−1
M$(n)	面の圧縮データ	P	移動要素カウンタ
FNDA, FNDB	データ展開用の関数	C	パレットアニメ用カウンタ
X1, Y1	過去のボール位置	A$, B$	BGM用
X2, Y2	現在のボール位置	X, Y, GX, GY	歯車表示用
X3, Y3	仮想MAP上の位置	I, J, K	雑用
G	ギブアップの残りの回数		



▲《写真１》歯車仕掛けの上ではボールがかってに移動します



▲《写真２》外からうまく風を吹きつけてやってボールをちがう歯車にのせてやろう



▲《写真３》水色の四角いところに運ぶことができればクリアです

★kage is the happiest in the world. 影さん，訳せるか？（群馬県安中市・真下寛輝15才）……【つぐ美：「影はつぐ美ちゃんとついに結婚した」って訳すのよ。影：それにしては文中どこにも"NOT"が入っとらんじゃないか。】

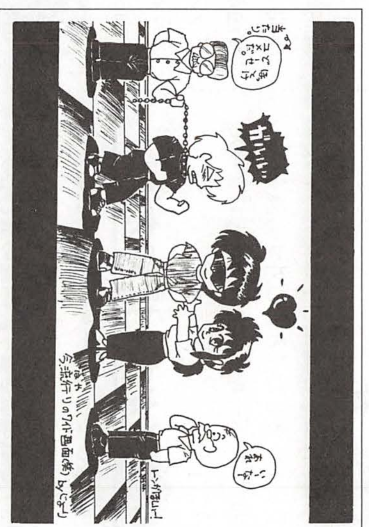
```
10 REM gear.bas"
20 REM === Gear Gear 1992 4/22 Plogramed by I.T ===
30 REM ♡♡♡♡ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ♡♡♡♡
40 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD:DEFINT A-Z:DIM P(7,4),PX(7),PY(4),M$(20)
50 DEF FNDA(I,J)=VAL("&h"+MID$(M$,I,J)):DEF FNDB(I,K)=FNDA(I,K) AND 2^J
60 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0:COLOR=(7,4):COLOR=(6,2)
70 RESTORE 780:FOR I=0 TO 19:READ M$(I):NEXT I:R=0
80 REM ♡♡♡♡ ｽﾀｰﾄ ♡♡♡♡
90 G=2:GOSUB 640:REM GOSUB 1000:GOSUB 350:GOTO 110:'♡ｼﾞｻｸﾒﾝﾖｳ
100 GOSUB  340
110 X1=0:Y1=0:X2=0:Y2=0:CMD PLAY "o6164","o5164":RESTORE 890
120 REM ♡♡♡♡♡ ﾒｲﾝ ♡♡♡♡♡
130 X3=INT(X2/4):Y3=INT(Y2/4):IF P(X3,Y3)=4 THEN 550
140 IF T<16         THEN LOCATE 2,22:PRINT "Time Up !!!":GOTO 230
150 IF INP(2)=127 THEN LOCATE 2,22:PRINT "Give UP !!!":GOTO 230
160 P=1-P*(P<5):ON P GOSUB 280,250,280,250,280
170 IF X2<0 OR X2>31 THEN X2=X1
180 IF Y2<0 OR Y2>19 THEN Y2=Y1
190 LOCATE X1+1,Y1+1:PRINT " "
200 LOCATE X2+1,Y2+1:PRINT "●":X1=X2:Y1=Y2
210 I=C:C=1-C*(C<4):COLOR=(C,5):COLOR=(I,0):GOSUB 310
220 GOTO 130
230 BEEP:G=G-1:IF G<0 THEN 510 ELSE GOSUB 400:GOTO 110
240 REM ♡♡ ﾊｸﾞﾙﾏ ﾃﾞ ｲﾄﾞｳ ♡♡
250 X2=X2-(P(X3,Y3)>1)*(P(X3,Y3)*2-5)
260 Y2=Y2-(P(X3,Y3)<2)*(P(X3,Y3)*2-1):RETURN
270 REM ♡♡ ｶｾﾞ ﾃﾞ ｲﾄﾞｳ & ﾀｲﾑ ﾉ ﾋｮｳｼﾞ ♡♡
280 IF INP(9)<255 THEN X2=X2+PY(Y3):Y2=Y2+PX(X3)
290 T=T-1:LINE (T,176)-(T,184),0:RETURN
300 REM ♡♡♡♡ BGM ♡♡♡♡
310 READ A$,B$:IF A$="en" THEN RESTORE 890 :GOTO 310
320 CMD PLAY A$,B$:RETURN
330 REM ♡♡♡♡ ｶﾞﾒﾝ ﾋｮｳｼﾞ 1♡♡♡♡
340 GOSUB 710:CLS 3:FOR I=1 TO 4:COLOR=(I,0):NEXT I
350 LINE (15,7)-(529,169),6,B:PAINT (1,1),"wwwｼｼｼ",6
360 LOCATE 5,5:PRINT "Wait a moment"
370 FOR Y=0 TO 4:FOR X=0 TO 7:GX=X*64+16:GY=Y*32+8:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 3
380 K=I*16+J*4:ON P(X,Y)¥2+1 GOSUB 470,480,490:NEXT J,I,X,Y
390 REM ♡♡♡♡ ｶﾞﾒﾝ ﾋｮｳｼﾞ 2♡♡♡♡
400 T=529:LINE (15,176)-(T,184),6,BF
410 CLS:COLOR 1:LOCATE 34,2:PRINT "ROUND":PRINT SPC(35);R+1
420 COLOR 3:PRINT:PRINT SPC(33);"Give Up";:PRINT SPC(35);G:COLOR 6
430 FOR I=0 TO 7:LOCATE I*4+1,0:PRINT MID$("^^^^     vvvv",PX(I)*4+5,4):NEXT I
440 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 3:LOCATE 0,I*4+J+1:PRINT MID$("( )",PY(I)+2,1)
450 NEXT J,I:COLOR 7:CMD PLAY "o4cergl","o4egr>c1<":RETURN
460 REM ♡♡ ﾊｸﾞﾙﾏ ﾋｮｳｼﾞ ♡♡
470 LINE (GX,GY+K+2  )-(GX+63,GY+K+2  ),4-(P(X,Y) MOD 2)*(3-J*2)-J:RETURN
480 LINE (GX+K*2+4,GY)-(GX+K*2+4,GY+31),4-(P(X,Y) MOD 2)*(3-J*2)-J:RETURN
490 LINE (GX,GY)-(GX+63,GY+31),5,BF:RETURN
500 REM ♡♡♡♡ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ♡♡♡♡
510 LOCATE 5,5:PRINT "GAME OVER !!!"
520 CMD PLAY "o4l4agecagecargrecl","o4l4fec<a>fec<a>frercel"
530 R=-R*(INP(2)<254):FOR I=0 TO 2000:NEXT I:GOTO 90
540 REM ♡♡♡♡ ｸﾘｱ ♡♡♡♡
550 LOCATE 5,5:PRINT "CLEAR !!"
560 CMD PLAY "o4l4gefgbgab>c1","o4l4ecdegefgagfdel"
570 R=R+1:G=G+1:IF R<20 THEN 100
580 REM ♡♡♡♡ ENDING ♡♡♡♡
590 CLS 3:I=R*4.54:LOCATE 15,17:PRINT "Your Score :";I
600 CMD PLAY "t160o4","t160o5":RESTORE 890
610 PSET (RND*639,199),RND*7:COLOR RND*6+1:ROLL 3
620 LOCATE 8,6:PRINT "♡♡ CONGRATULATION ♡♡":GOSUB 310:GOTO 610
630 REM ♡♡♡♡ ﾀｲﾄﾙ ♡♡♡♡
640 CMD PLAY "@13v15l4t255","@13v15l4t255":CLS 3
650 FOR I=0 TO 26:LINE (I*24,0)-(0,191),7:LINE (639-I*24,191)-(639,0),7:NEXT I
660 LINE (192,72)-(431,111),5,BF:LINE (212,82)-(411,101),0,BF
670 LOCATE 14,11:COLOR 6:PRINT "Gear   Gear":COLOR 7
680 IF INP(9)=255 THEN 680
690 CMD PLAY "c","e":CLS 3:RETURN
700 REM ♡♡♡♡ ﾏｯﾌﾟ ﾖﾐｺﾐ ♡♡♡♡
710 M$=M$(R):FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 7
720 P(7-J,I)=-(FNDB(I*4+1,2)<>0)-2*(FNDB(I*4+3,2)=0):NEXT J,I
730 FOR J=0 TO 7:PX(7-J)=(FNDB(21,2)<>0)-(FNDB(23,2)<>0):NEXT J
740 FOR J=0 TO 3:PY(3-J)=(FNDB(25,1)<>0)-(FNDB(26,1)<>0):NEXT J
750 PY(4)=VAL(MID$(M$,27,2)):P(FNDA(29,1),FNDA(30,1))=4
760 RETURN
770 REM ♡♡♡♡♡ MAP DATA ♡♡♡♡♡
780 DATA FF0177F577F573810080807F18-153,FC0C008130A937A93884077008 060
790 DATA 000080E69FE18FEF80E0068087 171,88888FE888EFE8EFFF00019030 120
800 DATA E26222BFA8392CDD0EC10026A5 063,7790329732BE21AF018104434A-172
810 DATA 000000010001000100054AA0F 174,8080C099DC2A67E700804C32D2-172
820 DATA 98DE98DF98FF98FF98FF8000A5-170,CE42369F10B18B86FC00B80514 074
830 DATA F21320B93CA33CBD16915024D2 050,8080C2ABCE21849BF608124484 074
840 DATA 370BE9C5FF015BFF1F8328D51A 061,FE0102857E8100816E81D52AD2 034
850 DATA 80B1A0CDC2ADEAE5FE01423087 161,FF0143C101AB7B8F0080422461 132
860 DATA C33D1D415F29297F0000D4281A 061,B890B6598FC5F70EF62C089668 074
870 DATA 7FD410AA7DEA7C9716118A701C 071,C721406443655BA7F909304052 054
880 REM ♡♡♡♡♡ BGM DATA ♡♡♡♡♡
890 DATA g,c,g,r,g,e,e,r,c,g,c,e,c,c,d,r,e,g,e,e,d,d,c,c,d,d,r,e,r,g,r,r
900 DATA e,e,g,r,g,g,a,r,g,>c,g,e,g,d,e,c<,d,g,d,g,c,a,d,g,e,>c,r,c,r,c<,r,r
910 DATA g,e,>c,e,c<,d,g,c,e,d,g,e,g,g,e,g,c,>c<,e,g,e,e,d,d,c,c,r,r,r,r,r
920 DATA en,en
940 REM ♡♡♡♡ ﾁｪｯｸｻﾑ ♡♡♡♡
950 RESTORE 780:K=0:FOR I=0 TO 19:READ M$
960 FOR J=1 TO 30:K=K+VAL("&h"+MID$(M$,J,1)):NEXT J,I
970 IF K=3488 THEN END ELSE PRINT "Error":BEEP:BEEP:END
990 REM ♡♡♡♡ ｼﾞｻｸﾒﾝ ﾌﾟﾚｲﾖｳ ♡♡♡♡
1000 RESTORE 1040
1010 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 7:READ P(J,I):NEXT J,I
1020 FOR I=0 TO 7:READ PX(I):NEXT I:FOR J=0 TO 4:READ PY(J):NEXT J
1030 RETURN
1040 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2
1050 DATA 0,3,3,3,1,0,3,0
1060 DATA 0,1,0,2,1,2,3,0
1070 DATA 0,1,3,3,1,3,4,0
1080 DATA 0,2,2,2,2,2,2,0
1090 DATA  0,+1, 0,-1,+1,+1,+1,-1
1100 DATA +1, 0,-1, 0,+1
```

評…お友だちがたくさんいる影さん（編）



by 歩とON

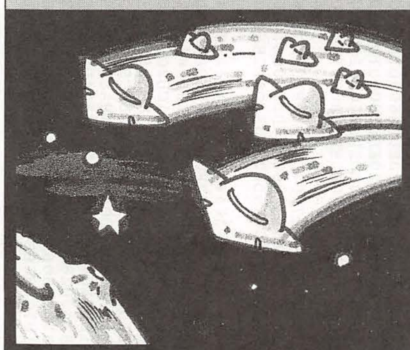
評…ハイビジョンじゃないの？（編）



by じょーり

★この前，市立図書館に行ったらベーマガが置いてあった。金がなくてもベーマガが読める。ありがたや〜（でも借りるやつなんているのだろうか）。(滋賀県長浜市・**誰かミュージ郎くれ15才**）……【**編**：ベーマガが教育雑誌であるということが証明されましたね。】

PC-8801mkIISR以降(N88-BASIC V2モード)用



なかなかスピードがあるシューティング・ゲームだ

SPACE BLOOD（スペース ブラッド）

濱口 和彦

なんだこりゃ〜!!

でた〜!!88でこのスピード！88でこの弾の量！「ウゲェ〜」(死)。というわけで，激烈爆烈スーパー・エキサイティング・シューティングです。

どうすればいいのか〜!!

まずタイトル画面がでたら，キーボードの人はZキー，ジョイスティックの人は，Bボタンを押してスタートします。スタートしたら，テンキーか十字キーで自機を操作し，Xキーか，Aボタンで弾を発射し，敵をたおしていきます。一定の敵を倒すとボスがでてきます。ボスの倒しかたは，画面中央上の敵に20発弾を打ちこめばOKです。それから，ときどき上から青いカプセルが落ちてきます。それを取ると，8方向に弾を撃てるようになります。全4面ですので，がんばってください。

入力方法だぁ〜!!

まず**リスト1**のマシン語書き込みプログラムを入力し，セーブしてランします。すると“Sblood. bin”というファイルができます。次に，**リスト2**のメイン・プログラムを入力し，セーブしてRUNします。すると“Sblood. bin”が自動的にロードされゲームがはじまります。

その他だ〜!!

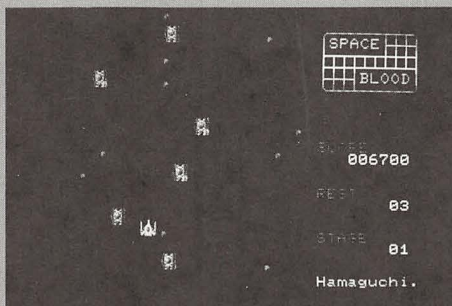
「どうしてもクリアできないよ〜」,「むずかしいよ〜」という人はカナキーをロックしてみてください。弾の量が減ります。「それでもだめだ」という人は，メイン・プログラムの1020行のWの値を大きくしてください。スピードが遅くなります。それから，「俺は，シューティング・マニアだから，こんな簡単なのやってられないぜ!!」という人は，逆にWの値を小さくしてください。ご期待に答えられると思います。

最後じゃ〜!!

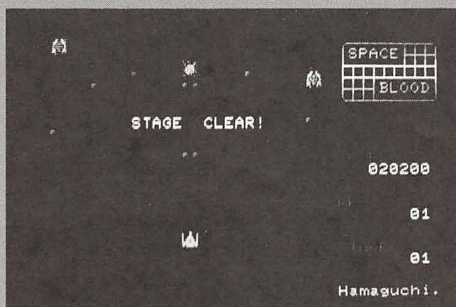
はっきりいって，スピードにこだわりすぎました。それは前回作 '92年6月号掲載の「POLE・STAR」のスピードが遅すぎたためです。スピードにこだわりすぎたおかげで，プログラムが長くなってしまいました(反省)!!どう思う？Dr. Dさん!!



◀《写真1》テンキーとジョイスティックの両方に対応しています



◀《写真2》上からでてくる霜をバシバシやっつけちゃおう



◀《写真3》一定数敵をやっつけるとボスキャラが出現します



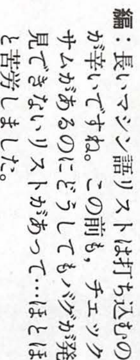
◀《写真4》全機やられるとゲーム・オーバーになります

PC-8801 mkII SR

それから，このゲーム，オリジナリティーがなさすぎる(反省)!!

★参考にしたもの

「マシン語ゲームプログラミング」(アスキー・日高徹著),「PC-8801mkIISR/FR/MR活用研究」(電波新聞社・呉英二，石田和久　共著)



編：長いマシン語リストは打ち込むのが辛いですね。この前も，チェックサムがあるのにどうしてもバグが発見できないリストがあって…ほとほと苦労しました。

Dr.D：工夫が足りない点を指摘できるくらいなら，どうしてそうせんのかね？　行数の長いものは，よほどよかったと思える作品でないと，打ち込んだ読者も満足せんぞ。

何十万という人の目にふれる以上，作品は，本当の最終バージョンに仕あげてから投稿するべきさ。のう，影くん。

影：き，急にいわれても…自機をドラゴンにするとか，白馬の戦士にするとか…こんなのでいいのかな？

《リスト1》SPACE BLOODのマシン語書き込みプログラム・リスト

```
1000 '
1010 '|  1992/9/23  [Space Blood]  Programmed By K.Hamaguchi  For PC8801sr~  |
1020 '
1030 '
1040 CLS 3 : CLEAR,&HB4FF : LIN=1140 : KAK=&HB520 : MAI=&HC430
1050 SUM=0 : READ A$ : FOR I=1 TO 64 STEP 2 : IF A$="OWARI" THEN 1110
1060 A=VAL("&h"+MID$(A$,I,2)) : POKE KAK,A  : KAK=KAK+1 : SUM=SUM+A : NEXT
1070 '
1080 READ A$:A=VAL("&h"+A$) : SSUM=(SUM MOD 4096)
1090 IF SSUM<>A THEN PRINT"Data error in";LIN : END ELSE LIN=LIN+10 :GOTO 1050
1100 '
1110 BSAVE"Sblood.bin",&HB520,&HCC01-&HB520+1 : END
1120 '
1130 '     +0+1+2+3+4+5+6+7+8+9+A+B+C+D+E+F+0+1+2+3+4+5+6+7+8+9+A+B+C+D+E+F+SUM
1140 DATA 00000000000000000000000000000001E00801E01C01E03C03F03C0FF83C1,5A3
1150 DATA FF83CFFFF3E3FFC79FFFF9FFFFFF73FFCE01554000180080180 1D0180BD03C0B,211
1160 DATA DCFF3BDFC3FBD3B1CBFF81FF9FC3F9FCFF3FFBFFDF71554E000000000000000,203
1170 DATA 0C60660DE1E3067E6127FFE503FF4043FEC263F54627ABE5267E650DFDE30C78,FA7
1180 DATA 630DE1E6118188318 18C79FF9E59819AFF707FBE407D9E007959819A59FF8A31,020
1190 DATA 818C31818C1181880000000000000002A28003C3800F81F03F3CFC383C1C93,9E9
1200 DATA 818D73BD8E9842197E3C7EBE3C7D46006226006483E781C3C383FFBDFF7F76FE,042
1210 DATA 3BEBDC577F6EF6F6EF5BFDDAFE767F7E83E7C1C3C3C3FF81FF7F34FE38281C13,3F7
1220 DATA 010C72BC8E1840187E347E3E287C463C62263C6482A541C3C3C3FFBDFF7F7EFE,E5C
1230 DATA 3BFFDCD7FFEFF7C3EFDBFFDBFE7E7FFE7E7F46006226006400000000000000000,F61
1240 DATA 816681C0C303F1BD8F634AC603D7C0C4FEE3857F61C3BFC3864A61C65663463C,1B9
1250 DATA 62263C6482A541C3C3C3FF81FF7F3CFE38381C13818C73BD8E1858187E3C7E3E,E79
1260 DATA 3C7C463C62263C6400000000000000000AA000755E01FFFD83FFFACDFFFDBAF,B90
1270 DATA FFB5DFFF5BAFFEB53FF55C1FFFB807AAE000550000FF0007FFE018FF1830000C,FEB
1280 DATA F9801FF8001FF8001FF8001F30000C18FF1807FFE000FF0000000000000000000,92D
1290 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,000
1300 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,000
1310 DATA 00000000000000000000000000000051040280C0814808341020410 9FFC405,4DE
1320 DATA AB808F7DC116BAC817F6C001EA08200400481022 5B0422B0E2B9795AFC7BFFF9,EFC
1330 DATA 7FFFE58FFFFCDFFFF57FFFFE3FFFFF0FFFECA3B7B07BB1E37EFFF56A00000000,568

         :'+0+1+2+3+4+5+6+7+8+9+A+B+C+D+E+F+0+1+2+3+4+5+6+7+8+9+A+B+C+D+E+F+SUM
1340 DATA F33EB8ED47AF321FB83E02D3E6D3E4FBC9F33EF3ED473AC3E6D3E43A0EEFD3E6,42B
1350 DATA FBC9F33AC2E6E6F7D331D35CCDE2B7D35DCDE2B7D35ECDE2B7D35F3AC2E6D331,654
1360 DATA FBC92100C01101C0017F3E3600EDB0C9010806110B02100E16061B125D3E0112,813
1370 DATA 000010B8000000000000000000000000F308D9211FB8343E02D3E4D908FBC90D,871
1380 DATA 3A1FB8FE0338F9AF321FB8C9F5CD5BB8F1CD74B8D35CCD41B8D35DCD41B8D35F,2A0
1390 DATA C9ED5B59B801FF0CEDA0EDA0EDA0E5EB114D0019EBE110F0C92C416826002929,FFE
1400 DATA 2929292929780747790 74F090100C0092259B8C96F2600291181B8197E23666F,8C8
1410 DATA C930B580B5D0B510B660B6B0B600B750B721F0B70606C5E54E2346CD5BB8AFCD,0F9
1420 DATA BFB8E1E5237E3CFE192001AF77472B4ECD5BB83E08CDBFB8E12323C110D8C9D3,00E
1430 DATA 5C77D35D77D35E77D35FC93E1BB9C93E00B9C93E01B8C93E17B8C9ED4BEAC6CD,103
1440 DATA ECB8ED4BEAC63E00CD2CB8C9DB00FEFB2851FEEF2815FEBF2819FEEB2879FEBB,2FC
1450 DATA CA83B9DB01FEFE28411810DB01FEFE284E183EDB01FEFE2852183D3E0ED344DB,EF8
1460 DATA 45FEFE2825FEFD281AFEFB2824FEF72827FEFA282AFEF62832FEF9283AFEF528,260
1470 DATA 42184A04CDD7B8C8184305CDD3B8C8183C0DCDCFB8C818350CCDCBB8C8182E05,E85
1480 DATA 0DCDD3B8C8CDCFB8C81822050CCDD3B8C8CDCBB8C81816040DCDD7B8C8CDCFB8,283
1490 DATA C8180A040CCDD7B8C8CDCBB8C8C5ED4BEAC63E06CD2CB8C1ED43EAC6C921E4C7,30E
1500 DATA DB05FEFE280D3E0FD344DB45FEFE280336FFC94604C077CD88BB3AF0C6B7CA62,11E
1510 DATA BACD8BBAC03601233AEAC677233AEBC677233603CD8BBAC03601233AEAC63C77,EF1
1520 DATA 233AEBC63C77233606CD8BBAC03601233AEAC677233AEBC63C77233602CD8BBA,DDB
1530 DATA C03601233AEAC63C77233AEBC677233601CD8BBAC03601233AEAC677233AEBC6,E31

         :'+0+1+2+3+4+5+6+7+8+9+A+B+C+D+E+F+0+1+2+3+4+5+6+7+8+9+A+B+C+D+E+F+SUM
1540 DATA 77233601CD8BBAC03601233AEAC63C77233AEBC63C77233602CD8BBAC0360123,CE2
1550 DATA 3AEAC63C77233AEBC677233605CD8BBAC03601233AEAC677233AEBC63C772336,E27
1560 DATA 04C90E00CD69BA0E0121F1C6061C7EB72807232323 2310F6C93601233AEAC681,B58
1570 DATA 77233AEBC63D77233601C921F1C6061C7EB7C823232323 10F7C9CD5BB8ED4BE5,EAC
1580 DATA C7D35D0A7711500019030A7711500019030A7711500019030A77D35FC9CD5BB8,94D
1590 DATA ED4BE5C7D35E0A7711500019030A7711500019030A7711500019030A77D35FC9,98B
1600 DATA 3E1DB9C93EFFB9C93E00B8C93EFFB8C93E19B8C921F1C6061CC5E57EB7C409BB,152
1610 DATA E123232323C110F1C91100B7ED53E5C7234E2346E5C5CD9ABAC1E1237E2B2B3D,F27
1620 DATA 281A3D281F3D28243D282F3D283A0C04CDE0BA2841CDF0BA283C183E05CDE8BA,B07
1630 DATA 2834183604CDF0BA282C182E050DCDE8BA2823CDE4BA281E1820040DCDF0BA28,C24
1640 DATA 15CDE4BA28101812050CCDE8BA2807CDE0BA280218042B3600C97123701198B7,BCC
1650 DATA ED53E5C7CD9ABAC9218ACA46234E2378FEFFC8CD98BB18F378D34479D345C901,277
1660 DATA 78001A13FE01D828077723230B0B18F20918EC2E013AECC6852732ECC63AEDC6,C2D
1670 DATA 26008C2732EDC63E3032B2F932B0F93AECC6E60FC63032AEF93AECC60F0F0F0F,EBC
1680 DATA E60FC63032ACF93AEDC6E60FC63032AAF93AEDC60F0F0F0FE60FC63032A8F9C9,01F
1690 DATA 3AEEC6E60FC6303292FB3AEEC60F0F0F0FE60FC6303290FBC93AEFC6E60FC630,00D
1700 DATA 3272FD3AEFC60F0F0F0FE60FC6303270FDC9E5D52AE7C7545D2929191111 3219,D3A
1710 DATA 22E7C77CD1E1C9DD2161C706081108002AEBC77E2322EBC7FE07CA61BDD290BD,071
1720 DATA B7CA8ABD3D28383D28623DCAF0BC3DCA21BD3DCA45BD21EBCADD360001DD3601,ECB
1730 DATA 02DD36020ADD360301DD7504DD7405DD360606DD360700DD1910DBC3C8BEC921,C31

         :'+0+1+2+3+4+5+6+7+8+9+A+B+C+D+E+F+0+1+2+3+4+5+6+7+8+9+A+B+C+D+E+F+SUM
1740 DATA 9CCADD360001DD360101DD36020EDD360301DD7504DD7405DD1910E30608DD21,B6A
1750 DATA 61C7DD7006DD1910F9C3C8BE21B5CADD360001DD360103DD36020EDD360301DD,DA5
1760 DATA 7504DD7405DD360602DD1910DFC3C8BE21B5CADD360001DD360103DD360204DD,CD9
1770 DATA 360301DD7504DD7405DD1910E3DD2161C70604111000DD360217DD1910F8C3C8,BD5
1780 DATA BE21BFCADD360001DD360104DD360204DD360301DD7504DD7405DD360602DD19,B81
1790 DATA 10DFC3C8BE21D6CADD360001DD360101DD360301DD7504DD7405DD1910E7C3DB,E70
1800 DATA BE21F8CADD360001DD360101DD360301DD7504DD7405DD1910E7DD2161C70608,CAE
1810 DATA DD7006DD1910F9C3DBBE3E0132EEC7C9D608CAD1BD3DCAECBD3DCA0CBE3DCA28,183
1820 DATA BE3DCA48BE3DCA68BE3DCA88BE3DCAA8BE2190CBDD360001DD360102DD36020E,E7B
1830 DATA DD360301DD7504DD7405DD1910E3C3BCBC2103CBDD360001DD360102DD360316,C2C
1840 DATA DD7504DD7405DD1910E7188E2113CBDD360001DD360103DD36020EDD360301DD,B80
1850 DATA 7504DD7405DD1910E3C3C8BE2126CBDD360001DD360104DD360301DD7504DD74,CFD
1860 DATA 05DD1910E7C3DBBE2149CBDD360001DD360103DD36020EDD360301DD7504DD74,C8F
1870 DATA 05DD1910E3C3C8BE215ACBDD360001DD360103DD36020EDD360301DD7504DD74,C89
1880 DATA 05DD1910E3C3C8BE2165CBDD360001DD360101DD36020EDD360301DD7504DD74,C92
1890 DATA 05DD1910E3C3C8BE216ECBDD360001DD360101DD36020EDD360301DD7504DD74,C9B
1900 DATA 05DD1910E3C3C8BE2177CBDD360001DD360101DD36020EDD360301DD7504DD74,CA4
1910 DATA 05DD1910E3C3C8BEDD2161C70608110800 7807DD7707DD1910F7C9DD2161C706,D50
1920 DATA 081108003E03DD77023C3C3CDD1910F6C9DD2161C70608C5DD7E00B72803CD0A,B3E
1930 DATA BF110800DD19C110EEC9DD7E07B728053DDD7707C9DD7E003DCAE2BF3D28273D,DC9

         :'+0+1+2+3+4+5+6+7+8+9+A+B+C+D+E+F+0+1+2+3+4+5+6+7+8+9+A+B+C+D+E+F+SUM
1940 DATA 2813DD7E003DDD7700DD4E02DD46033E07CD2CB8C93E00DD7700DD4E02DD4603,C1E
1950 DATA 3E06CD2CB8C9DD4E02DD4603C53E06CD2CB8C1DD7E06B728173D282E3D28333D,C4B
1960 DATA 28383D28433D284E3D28593D2864186ADD4E02DD4603DD7E01CD2CB8C9DD3600,B00
1970 DATA 00C9DD7102DD700318E605CDECBA28ED18F004CDD7B828E518E8050DCDECBA28,016
1980 DATA DCCDCFB828D718DA040DCDD7B828CECDCFB828C918CC050CCDECBA28C0CDCBB8,269
1990 DATA 28BB18BE040CCDD7B828B2CDCBB828AD18B00DCDCFB828A518A80CCDCBB8289D,FFB
2000 DATA 18A0DD4E02DD4603C53E06CD2CB8C1DD6E04DD66057E23DD7504DD7405FE0728,D97
2010 DATA D13015B7CA70BF3D28803D28853D288A3D28953D28A018ACD60828BE3D28123D,BBF
2020 DATA 28263D281C7E2366DD7704DD7405C370BF6069ED4BEAC6CD83C0DD7706DD3600,EA4
2030 DATA 02DD360002C346BFDD360007DD360107CD88BBCD59C0C370BF21A1C706107EB7,DD0
```


★不良に「金だせ」と言われたとき，万札を放って「ほれ拾え，卑しい者よ」と言ったら，真っ赤になって行ってしまった。勝った…。と，友人は僕に自慢した。(青森県南部・下山　健18才)……【影：不良じゃなく，赤い羽根募金でそれをやったらまちがいなく殴られる。】

```
2040 DATA 28072323232310F6C93601DD4E02DD46032371237023E56960ED4BEAC6CD83C0,D04
2050 DATA E177C97CB8280B38107DB9281538163E03C97DB938123E07C97DB9280E380F3E,B1A
2060 DATA 04C93E01C93E05C93E08C93E02C93E06C9DD2161C70608110800DD7E00B7200A,A8F
2070 DATA DD1910F63E0132EDC7C93E0032EDC7C93AEFC63D6F26002911E4C0197E23666F,E05
2080 DATA 22EBC7C999CBAACBBECBD7CBDD2161C70608C5DD7E00B728063D280C3D280911,ECA
2090 DATA 0800DD19C110EBC9CD32BCE60FB720EF21A1C706107EB72808232323 2310F618,CA7
2100 DATA DE3601DD4E02DD46032371237023CD32BCE6073C7718C821A1C70610C5E57EB7,D6B
2110 DATA C44CC1E123232323C110F1C90100B7ED43E5C7234E2346E5C5CDBDBAC1E1237E,068
2120 DATA 3D281A3D281F3D28243D282F3D283A3D28453D28500CCDE0BA2852185605CDEC,937
2130 DATA BA284A184E04CDF0BA28421846050DCDECBA2839CDE4BA28341838040DCDF0BA,D5A
2140 DATA 282BCDE4BA2826182A050CCDECBA281DCDE0BA2818181C040CCDF0BA280FCDE0,D5D

     :'+0+1+2+3+4+5+6+7+8+9+A+B+C+D+E+F+0+1+2+3+4+5+6+7+8+9+A+B+C+D+E+F+SUM
2150 DATA BA280A180E0DCDE4BA280218062B2B2B3600C92B702B711198B7ED53E5C7CDBD,C5F
2160 DATA BAC9DD2161C70608C5DD7E00B728063D280C3D2809110800DD19C110EBC921F1,C41
2170 DATA C6061C7E2323B728122B7EDD960223FE0230087EDD9603FE023806232310E418,A9A
2180 DATA D4DD360007462B4E2B36001100B7ED53E5C7CD9ABACD88BBCDB3BB18B8FD21A1,FBD
2190 DATA C70610FD7E00B728173AEAC64FFD7E0191FE02300B3AEBC64FFD7E0291FE02D8,EEF
2200 DATA 110400FD1910DCC9DD2161C70608DD7E00B728153AEAC6DD96023CFE03300A3A,C73
2210 DATA EBC6DD96033CFE03D8110800DD1910DEC9160A0100000B78B120FB1520F5C9CD,D32
2220 DATA C4C211FEC821C4F4CD9FBB116CCA2109F5CD9FBBDB05FEFB280A3E0FD344DB45,179
2230 DATA FEFD20F011C8F3AF1213626B0157FFA7ED4220F3C9DD2161C73AEFC63DCA68C3,1C8
2240 DATA 3D28583D2828DD360002DD360103DD360201DD36030DDD360600DD360802DD36,8F8
2250 DATA 0903DD360A1ADD360B10DD360E00111000DD19DD360002DD360103DD360201DD,8C8
2260 DATA 360307DD360600DD360802DD360903DD360A1ADD360B0ADD360E00111000DD19,82C
2270 DATA DD360002DD360104DD360201DD360313DD360600DD360802DD360904DD360A1A,8F9
2280 DATA DD360B16DD360E00111000DD19DD360002DD360102DD360201DD360301DD3606,8DD
2290 DATA 00DD360802DD360902DD360A1ADD360B04DD360E00C9CD32BCE60FC0010E04CD,ACE
2300 DATA A5C3010F04DD21A1C71E10DD7E00B7200FDD360001DD7101DD7002DD360302C9,BE4
2310 DATA DD23DD23DD23DD231D20E0C9DD21F1C6061CC5DD7E00B72803CDEDC3DD23DD23,03C
2320 DATA DD23DD23C13AE9C73DC810E6C9DD7E01D60EFE02D0DD7E02D603FE02D0DD3600,098
2330 DATA 003AEAC73D32EAC7C03E0132E9C7C9DB05FEFB28143E0FD344DB45FEFDC03E0F,056
2340 DATA D344DB45FEFDC018F5DB05FEFBC018F9F3CDA0B7CDC2B7CD9FC23E0332EEC63E,499
2350 DATA 0132EFC6AF32E4C732ECC632EDC632EDC732EEC72E00CDB5BBCD00BCCD19BCED,28D

     :'+0+1+2+3+4+5+6+7+8+9+A+B+C+D+E+F+0+1+2+3+4+5+6+7+8+9+A+B+C+D+E+F+SUM
2360 DATA 5F32E7C711EFC7217AF4CD9FBB115AC82191F4CD9FBBDB32E6DFD3323E07D357,202
2370 DATA CDD0C0CD89C4C32FC5AF32F0C6CDC2B7210E1222EAC621F1C606F336002310FB,153
2380 DATA ED4BEAC63E00CD2CB81188C8219CF7CD9FBBCD91C211E0C8219CF7CD9FBBC921,2B1
2390 DATA E1C77EB7C0CD32BCB7C03601CD32BCE60FC6082332E2C7233601C921E1C77EB7,0A3
2400 DATA C8ED4BE2C73E06CD2CB821E1C723237E3CFE17281377ED4BE2C73E05CD2CB8CD,FD0
2410 DATA 17C5D03E0132F0C621E1C73600ED4BE2C73E06CD2CB8C93AE2C74F3AEAC6913C,05A
2420 DATA FE03D03AE3C74F3AEBC6913CFE03C93AEEC7B7C2D1C5CDB1C03AEDC7B7C447BC,42E
2430 DATA CDF1BECDE2C1CDECC0CD91B8CD9DB9CDF4BACDE2C1CDBFC4CDDBC4CDDBB8CDF4,966
2440 DATA BACD37C1CD3DC23823CD68C2381ECD0FC4CD20B8DB08CB6F280E3E03320CC1DB,EA6
2450 DATA 080F38ABCDB1B7C93E0F18F0ED4BEAC63E07CD2CB8CD88BB010A00C5CD20B8C1,F71
2460 DATA 0B78B120F63AEEC63D32EEC6F5CD00BCF12806CD89C4C32FC51194C82196F7CD,1B1
2470 DATA 9FBBCD91C211E0C82196F7CD9FBBC334C43E1432EAC7AF32E9C711D5C8219CF7,2EB
2480 DATA CD9FBBCD91C211E0C8219CF7CD9FBBCDC2B7210E1222EAC621F1C606F3360023,15E
2490 DATA 10FBED4BEAC63E00CD2CB8CDD5C23E01010E03CD2CB8CDF1BECD96C3CDECC0CD,230
2500 DATA 91B8CD9DB9CDF4BACDDBB8CDF4BACD37C1CD3DC2DABFC6CD68C2DABFC6CDCCC3,764
2510 DATA CD0FC4CD20B83AE9C7B728C23E07010E03CD2CB8CD88BBAF32EEC70664CDB3BB,023
2520 DATA 10FB3AEFC63C32EFC6FE052825CD7CC6CDD0C0CD19BCCD8DC4C32FC511A5C821,1EF
2530 DATA 9AF7CD9FBBCD91C211E0C8219AF7CD9FBBC911B3C82196F7CD9FBB11C4C82186,3D8
2540 DATA F8CD9FBBCD91C2CD91C211E0C82196F7CD9FBB11E0C82186F8CD9FBBC334C4ED,514
2550 DATA 4BEAC63E07CD2CB8CD88BB060AC5CD20B8C110F9AF32F0C63AEEC63D32EEC6F5,1E2

     :'+0+1+2+3+4+5+6+7+8+9+A+B+C+D+E+F+0+1+2+3+4+5+6+7+8+9+A+B+C+D+E+F+SUM
2560 DATA CD00BCF1CAB9C5C3D1C538410D09030100094E5A0D094C440928484C292C310D,A5D
2570 DATA 09494E4309484C0D094C4409412C284D595859290D09494E4309410D094C4409,62D
2580 DATA 28484C292C410D09494E4309484C0D094C4409412C284D5958592B31290D094C,661
2590 DATA 440928484C292C410D09494E4309484C0D094C440928484C292C350D0D094341,5C8
2600 DATA 4C4C09484F554B38410D09524554094E5A0D094C440928484C292C310D09494E,6A1
2610 DATA 4309484C0D094C4409412C284D595859290D094C440928484C292C410D09494E,652
2620 DATA 4309484C0D094C4409412C284D5958592B31290D09494E4309410D094C440928,611
2630 DATA 484C292C410D09494E4309484C0D094C440928484C292C340D0D095245540D0D,5D3
2640 DATA 484F554B0098B74C4409432C300D099C959595959591919190D01965350414345,BAC
2650 DATA 938F8F9201939191919191918F8F8F9201938F8F8F909090909090201938F8F9242,014
2660 DATA 4C4F4F4496019E90909095959595959F0101010101015343 4F5245010101015245,9B7
```

```
2670 DATA 53540101010153544147450101010148616D6167756368692E008801C801E801,813
2680 DATA E801C8018801E801E801E801E8014801E801E801E8014801E801E801E8014801,C30
2690 DATA E801E801E801C80020526564792047 4F2121200047204120 4D204520204F2056,8CE
2700 DATA 20452052005354414745202043 4C4541522100414C4C205354414745 20434C45,774
2710 DATA 41522100434F4E47524154554C4154494F4E532100476F20466967687421 2100,85C
2720 DATA 2020202020202020202020202020202020202020202020202020202000E487,50B
2730 DATA 878787E52020202048414D41475543484920 2020E487878787E5200187202020,ACE
2740 DATA 20202020202020202020202020202020202087202020202020 01E687878787E5,76F
2750 DATA 20878787E520E48787E520E48787E520878383838320200120202020 20872087,D4A

     :'+0+1+2+3+4+5+6+7+8+9+A+B+C+D+E+F+0+1+2+3+4+5+6+7+8+9+A+B+C+D+E+F+SUM
2760 DATA 8181E7208781818720872020202087202020202020 01E687878787E720872020,B58
2770 DATA 20208720208720E68787E720E687878787E7200120202020202020202020 2020,A33
2780 DATA 20202020202020202020202020202020200 1E487878787E5208E2020202 0E487,89F
2790 DATA 87E520E48787E520E4878787E52020018720 2020E4E7208E2020202087202087,D50
2800 DATA 2087202087208720202 0E6E52001878787878 7E520878787878720E68787E720E6,E26
2810 DATA 8787E720872020202087200187202020208720202020202020202020202020,712
2820 DATA 20208720202 0E4E72001E687878787E7202020204B415A5548494B4F2E202020,A70
2830 DATA E6878787E72020010101010101012050555348205B5A5D204B4559204F52205B,880
2840 DATA 425D204255545 44F4E2E20008801A801A801E801E801E801E801E801A801A801,AA3
2850 DATA 8801010101010101C80002DD03010618091F0B500C200D01072FFFFF02020202,551
2860 DATA 02020202020202000000000000000000000000000000B02020202020202020902,036
2870 DATA 020202020606060606060606060601010101010101090202020202020202020202,068
2880 DATA 02020202020202020202090202020202020606060606060902020202020202020202,066
2890 DATA 02020B010000000000000000000000000000000000B0606060604040404040404040406,059
2900 DATA 0606060C13CB020202020202020202020202020202020202020202010101010101,12A
2910 DATA 0101010101010101 0A04040404060606060101010101010C9CCA0202020206 06,1C6
2920 DATA 06060C5ACB0202020206060606090202020204040404090202020202020201,198
2930 DATA 01010101010101000000000000000000090202020202020202090D0D0E0E0F0F10,08D
2940 DATA 10010102020404050500 0E0E0D0F10010102030303040505060708090A000303,0B9
2950 DATA 050507070808020203030505060607070303010108080001010202 0303040405,087
2960 DATA 050606070707080809090A0A0B0B0C0C0D0D0E0E0F0F1010030305050707080808,12D
2970 DATA 0800000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,008
2980 DATA OWARI
```

《リスト2》SPACE BLOODのメイン・プログラム・リスト

```
1000 CLEAR,&HB4FF:SCREEN 0,1:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:MAD=&HC430
1010 '
1020 BLOAD"Sblood.bin" :          W=3          :'(Fast 0-255 Slow)
1030 '
1040 POKE &HB824,W : CALL MAD : END
```

評…影さん，あなたって…。(編)

らんだむ 編・集・部 気ままな私を許してください。by 樹海

今日の影さん、90分の遅刻、5分で就寝…

ZZZ

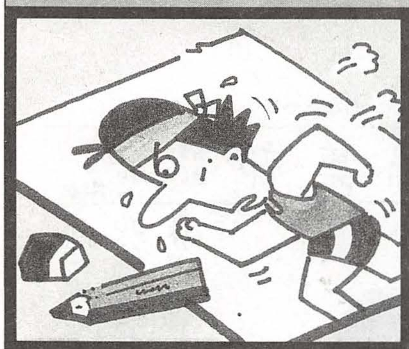
も、もう、帰りじたくを!!!

by 樹海

★影さんに漢字のあやまちを指摘された。オレは異状という字を10回も練習したぜ。(大阪府豊中市・原田貴雄17才)……【影：なんて素直な。その心があったら将来私のような立派な大人になれるだろう。あー，いいことしたな。編：ま，いいことにはまちがいないか。】

PC-9801/286シリーズ(N88-日本語BASIC(86))用

パズルゲーム「きね子」のPC-9801版



きね夫(お)

嵯峨　直樹

内　容

昔ファミコンのディスクにあった『きね子』もどきです。

ジグソーパズルですが，元の絵が動いているのでそれぞれのピースに書かれた絵も動いています。

それをうまく元の絵に戻してください。

遊びかた

実行するとタイトル画面が現れるのでステージを選んでください。ステージは1面から9面まであり，数字が増えるほどむずかしくなります。

ステージを選ぶと完成画面が約10秒表示されますので，よく覚えてください。そのあとステージがはじまります。

テンキーでカーソルを動かし，スペース・キーで決定します。2か所を決定すればその二つの位置が入れ替わります。そうやって元の絵を完成させてください。

またこのゲームには時間制限があり，右に表示されています。それがなくなったらタイム・オーバーになります（約300秒）。

あとがき

このゲームは文化祭に出展したものなので結構簡単になっています。物足りない人は自分で面を作ってください（8，9面はかなりむずかしいと思いますが）。

《第1表》面の紹介

ステージ1	レーダー
ステージ2	ボール
ステージ3	波　紋
ステージ4	大　玉
ステージ5	バキュラ
ステージ6	ペンキ
ステージ7	ひ　び
ステージ8	漢　字
ステージ9	星

それから286系の機種だと画面とカーソルがずれるらしいので，30行目のP2の値を1にしてください。

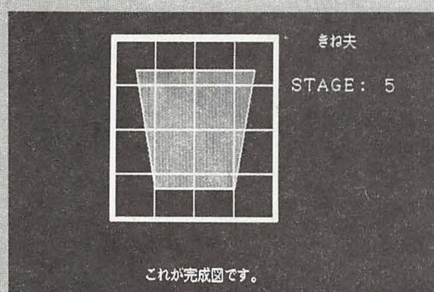
最後に，早実の文化祭に来て頂いた方々ありがとうございました。

●参考にしたもの

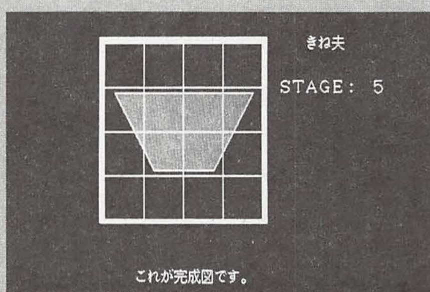
きね子（アイレム）

《第2表》主な変数

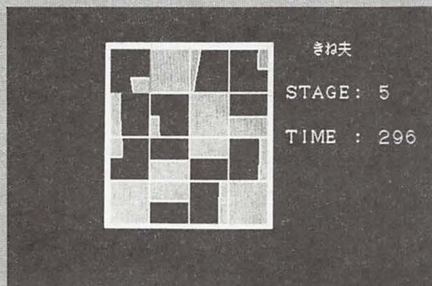
M( )	各ピースの位置
C$	カーソル表示
E$	カーソル消去
XI, R, VLX, VLY, LX, LY, X2, Y2	画面用
CX	カーソルX座標
CY	カーソルY座標
TM	残り時間
KS	完成したかどうか
ME	説明画面かどうか
X	ピースX座標
Y	ピースY座標
G	何回目の決定か
M2	1回目に決定したピース



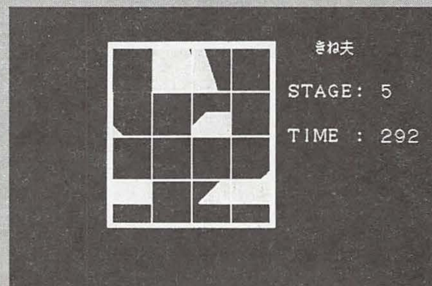
◀《写真1》ゲームがはじまるとまず完成図がでるのでよく見ておこう



◀《写真2》10秒間で動き，色の変化などをよく覚えておかないとたいへんなことになる



◀《写真3》カーソルを動かして2か所を指定するとその二つが入れ替わります



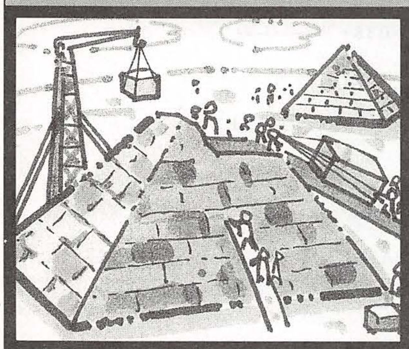
◀《写真4》バラバラになってる絵は時間がたつごとに動きます

★昨日，台所に影からの使者が来たが，新聞紙5回叩きにしたあと，下水道流しの刑にしてやった。(滋賀県草津市・DEN18才)……
【つぐ美：キャー影さんどうしたの？　体中びちょびちょよ。それになにこの臭い…くっさ〜〜。影：いや，それがちょっと下水道に…。】

```
10 *SHOKI'－－－－－－－－－－－－－きね夫・初期設定－－－－－－－－－－－－－－－
20 CLS 3:CLEAR:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,0,7,1:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
30 DIM A(212),M(15):P2=0:WIDTH 80,25
40 D$=CHR$(&H1D):D3$=CHR$(&H1F)+D$+D$+D$+D$+D$+D$+D$
50 C$="┌────┐":C$=C$+D3$+"│      │":C$=C$+D3$+"│      │":C$=C$+D3$+"└────┘"
60 E$="      ":FOR I=0 TO 2:E$=E$+D3$+"      ":NEXT
70 *TITLE'－－－－－－－－－－－－－－タイトル画面－－－－－－－－－－－－－－－
80 SCREEN 3,0,1,0:CLS 3:SCREEN ,,0,0:CLS 3:COLOR=(5,0):COLOR 7
90 FOR I=0 TO 2:PUT(I*16,0),KANJI(VAL("&h"+JIS$(KMID$("きね夫",I+2,1)))),PSET
100 NEXT:FOR I=0 TO 15:FOR I2=0 TO 47
110 IF POINT(I2,I)=7 THEN CIRCLE(I2*8+100,I*8+100),10,2,,,,F
120 NEXT I2,I:LINE(0,0)-(47,15),0,BF:SCREEN ,,,1
130 LOCATE 25,18:PRINT "ステージを選んで下さい。":WHILE INKEY$<>"":WEND
140 I$=INKEY$:I=VAL(I$):IF I<=0 OR I>=10 THEN 140
150 CLS 3:ST=I:FOR I=0 TO 15:M(I)=I:NEXT:GOSUB *JUNBI:GOSUB *MAESETU
160 FOR I=0 TO 100:SWAP M(INT(RND*16)),M(INT(RND*16)):NEXT
170 GOSUB *JUNBI:GOTO *MAIN
180 *JUNBI'－－－－－－－－－－－－ゲーム準備－－－－－－－－－－－－－－－－－
190 X1=-200:R=0:VLX=30:VLY=30:LX=300:LY=108:X2=0:Y2=0:DX2=0:DY2=0
200 SCREEN ,,0,1:LINE(198,66)-(400,267),7,BF:PAINT(0,0),5,7:SCREEN ,,1
210 IF ST=1 THEN LINE(198,66)-(400,267),1,BF:CIRCLE(300,167), 90,0,,,,F
220 IF ST=2 THEN LINE(155, 50)-(430,300),4,BF:LINE(215, 88)-(380,250),0,BF
230 LOCATE 56,4:PRINT"きね夫":LOCATE 52,7:PRINT "ＳＴＡＧＥ：";AKCNV$(STR$(ST))
240 CX=0:CY=0:TM=300:KS=0:RETURN
250 *MAIN'－－－－－－－－－－－－メインルーチン－－－－－－－－－－－－－－－
260 GOSUB *URA:GOSUB *GAMEN
270 TM=TM-1:LOCATE 52,10:COLOR 7:PRINT "ＴＩＭＥ　：";AKCNV$(STR$(TM));"  "
280 IF TM=0 THEN COLOR 2:LOCATE 28,10:PRINT "ＴＩＭＥ　ＯＶＥＲ":FOR I=0 TO 20000:NE
XT:GOTO *TITLE
290 H=0:FOR I=0 TO 15:H=H-(M(I)=I):NEXT:IF (H=16)*(ME=0) THEN *KANSEI
300 GOTO *MAIN
310 *URA'－－－－－－－－－－－－－－－－裏画面－－－－－－－－－－－－－－－－－
320 SCREEN ,,1,1:ON ST GOSUB *G2,*G3,*G5,*G1,*G4,*G6,*G7,*G9,*G8:RETURN
330 *G1:CLS 2:LINE(198,216)-(400,295),4,BF:CIRCLE(320+X1,167+Y1), 90,6,,,,F
340 CIRCLE(289+X1,127+Y1),30,7,,,,F:X1=X1+30:X1=X1+(X1>200)*400:RETURN
350 *G2:LX=COS(R)* 90:LY=SIN(R)* 90:LINE(300,169)-(DLX+300,DLY+169),0
360 LINE(300,169)-(LX+300,LY+169),6:DLX=LX:DLY=LY:R=R+.5:RETURN
370 *G3:LX=LX+VLX:LY=LY+VLY
380 IF LX<250 OR LX>340 THEN VLX=-VLX
390 IF LY<125 OR LY>200 THEN VLY=-VLY
400 CIRCLE(DLX,DLY),20,0,,,,F:CIRCLE(LX,LY),20,2,,,,F:DLX=LX:DLY=LY:RETURN
410 *G4:CLS 2:X1=COS(R)* 30:Y1=SIN(R)* 70:LINE(240+X1,168+Y1)-(240-X1,168-Y1),7
420 LINE-(360+X1,168-Y1),7:LINE-(360-X1,168+Y1),7:LINE-(240+X1,168+Y1),7
430 PAINT(320,168),SGN(Y1)+2,7:R=R-.5:RETURN
440 *G5:LINE(200,70)-(400,300),1,BF:CIRCLE(300,168),R,7:R=R+15:R=R*-(R<150)
450 RETURN
460 *G6:CIRCLE(RND*100+250,RND*100+118),RND*100,INT(RND*7)+1,,,,F:RETURN
470 *G7:X2=X2+RND*200-100:Y2=Y2+RND*200-100
480 IF X2<-100 OR X2>100 THEN X2=DX2:GOTO 470
490 IF Y2<-100 OR Y2>100 THEN Y2=DY2:GOTO 470
500 LINE(X2+300,Y2+168)-(DX2+300,DY2+168),6:DX2=X2:DY2=Y2:RETURN
510 *G8:X1=RND*200+200:Y1=RND*200+70:LINE(X1,Y1)-(X1+1,Y1+1),INT(RND*7)+1,B
520 ROLL 10,10:RETURN
530 *G9:PUT(RND*200+200,RND*200+80),KANJI(INT(RND*7982)+&H3021),PSET:RETURN
540 *GAMEN'－－－－－－－－－－－－－ゲーム画面－－－－－－－－－－－－－－－
550 FOR I=0 TO 15:X=M(I) MOD 4:Y=INT(M(I)/4)
560 SCREEN ,1,1:GET(X*48+204,Y*48+ 73)-(X*48+250,Y*48+119),A
570 SCREEN ,,0:PUT((I MOD 4)*48+204-P2,(INT(I/4))*48+ 73-P2),A,PSET
580 IF I MOD 2=0 AND KS=0 AND ME=0 THEN GOSUB *SOUSA
590 NEXT:RETURN
600 *SOUSA'－－－－－－－－－－－カーソル移動－－－－－－－－－－－－－－－
610 IN0=INP(&HE0):IN1=INP(&HE1)
620 CX=CX+(IN0=239)-(IN0=191):CY=CY+(IN1=254)-(IN0=251)
630 IF CX<0 OR CX>3 THEN CX=DCX
640 IF CY<0 OR CY>3 THEN CY=DCY
650 CN=CY*4+CX
660 IF INP(&HE9)=191 THEN BEEP:IF G=0 THEN M2=CN:M2X=CX:M2Y=CY:G=1 ELSE SWAP M(M
2),M(CN):M2=0:G=0:LOCATE M2X*6+25,M2Y*3+4:PRINT E$
670 LOCATE DCX*6+25,DCY*3+4:PRINT E$:LOCATE CX*6+25,CY*3+4:COLOR 2:PRINT C$
680 IF G=1 THEN LOCATE M2X*6+25,M2Y*3+4:COLOR 4:PRINT C$
690 DCX=CX:DCY=CY:RETURN
700 *KANSEI'－－－－－－－－－－－－－完成画面－－－－－－－－－－－－－－－－－
710 LOCATE CX*6+25,CY*3+4:PRINT E$:KS=1:FOR I2=0 TO 10
720 COLOR INT(RND*6)+1:LOCATE 20,10:PRINT "ＣＯＮＧＲＡＴＵＬＡＴＩＯＮＳ！"
730 COLOR=(5,INT(RND*4096)):GOSUB *URA:GOSUB *GAMEN:NEXT:GOTO *TITLE
740 *MAESETU'－－－－－－－－－完成図説明－－－－－－－－－－－－－－－－－
750 ME=1:LOCATE 30,20:PRINT "これが完成図です。"
760 FOR I2=0 TO 10:GOSUB *URA:GOSUB *GAMEN:NEXT
770 SCREEN ,,0:CLS 3:SCREEN ,,1:CLS 3:ME=0:RETURN
```


★神社の絵馬に「来年」こそ合格だと書いている人がいた。来年になっても「来年」のままだと……。(福岡市・ダッチョ21才)……**【つぐ美：来年受験する人は正月の絵馬に来年などと書いてしまわぬよう気をつけてね。影：そんなこと気にしてる間があったら勉強しろ！】**

PC-9801/286シリーズ(N88-日本語BASIC(86))用



強いコンピュータが相手の陣取りゲーム

Deko & Boko

デコ　ボコ

加藤　辰雄

◆内　容

地面を盛りあげたり，掘りさげたりして，多くの土地を手に入れたほうが勝ちという，陣取りゲームです。

◆遊びかた

RUNして15秒ぐらいすると，タイトルがでます。何でもいいのでキーを押してください。ゲームの設定に関する画面がでます。

黄色の四角がカーソルで，2 8キーで上下に動かし，4 6キーでその項目を変更します。以下に項目を説明をします。

（高さ）地面(緑色)より最高何段階まで盛りあげる(掘りさげる)ことができるか。

（広さ）マップの広さ。

（回数）この回数だけ交互に行なった時点で，勝負が決まります。

（相手）対人間及び，コンピュータで3段階の強さが設定できます。コンピュータは常にDeko(盛りあげる側）になります。

（順番）先手か後手。後手のほうが有利なようです。

（モード）ゲームかデモ。デモでは，高さと広さのみ関係します。

リターン・キーを押すと，ゲームまたは，デモがはじまります。デモは，途中で何かキーを押すと設定に戻ります（ゲーム中はESCキーで)。

ゲームでは，ピピッと鳴ったらあなたの番です。テンキーで黄色のカーソルを動かし，リターン・キーで決定してください。

2人用の場合はカーソルの上下の向きに注意してください。

◆苦労した点

最初に作ったときは，グラフィックにもっと力を入れていたので，データの山でした(何と174行)。これではとても投稿などできないと思い，いろいろと圧縮を試みたのですが，どうしても満足のいく量にはならず困っていましたが，グラフィックを手直しして，何とかこのような方法（描画による取り込み）で，短くなりました。

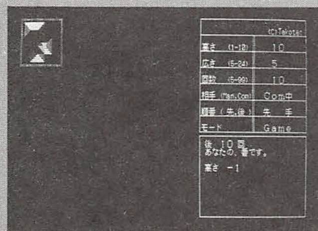
◆最後に一言

どっかで見たなァーと思ったかた，いると思いますが，そのとおりです。もうかなり古いですが，ポピュラスというゲームをやっていて，このゲームを思いつきましたが，内容はまったく別物です。

自分としては，タイトルが気に入っていて，表示には，ゲームのサブ・ルーチンを使っています。凝った割にはプログラムが短くすんだと思います。

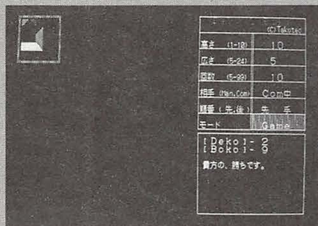
《第1表》変数表(主なもの)

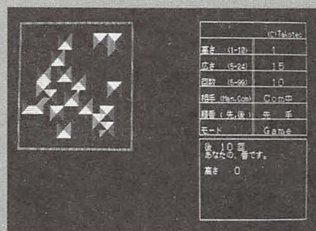
CHR( )	グラフィック・データ
X( ), Y( )	移動方向
X, Y	カーソル用
M( )	仮想VRAM
JUN	順番
AITE	対戦相手
HI	高さ
MAX	広さ
KAI	残り回数
A, B, C, Q	汎用
H, I, J	ループ用
UD	アップ or ダウンの値



▲《写真1》各項目を設定して先手か後手かをきめたらゲーム・スタート

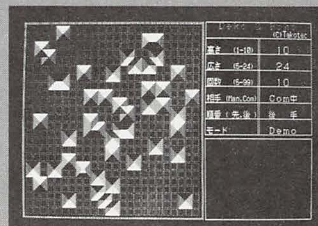
▼《写真2》土地をあげたりさげたりして自分の陣取りゲーム





▲《写真3》最初のうちはこのくらいの広さでやるのがいいよ

▼《写真4》デモを見てやりかたを研究するのもいいかもね



★11月号112，143ページの影さんへ。光栄のSLGに人間と対戦しているような思考ルーチンがほしいですね。(北海道札幌市・三国志Ⅰが1番!!17才)……【影：それがまだできない今，電話回線を使ってSLGができるようになればいいのにと思う影さんであった。】

```
10 GOTO *SYOKI:'============SAVE"DEKO"==============
20 *GAME:KAI=KAISU
30    GOSUB *MAP.SET:GOSUB *GAMEN
40   LOCATE 52,15:PRINT"後"AKCNV$(STR$(KAI))"回  "
50   IF JUN=1 THEN 70
60     UD=-1:GOSUB *HUMAN:GOSUB *AITE:GOTO 80
70     GOSUB *AITE :UD=-1:GOSUB *HUMAN
80   KAI=KAI-1:IF KAI<1  THEN *OVER ELSE 40
90 *AITE:UD=1:ON AITE+1 GOSUB *HUMAN,*COMP0,*COMP1,*COMP2:RETURN
100 *HUMAN:LOCATE 52,16
110     IF AITE  THEN PRINT"あなたの、番です。  ":GOTO 140
120     IF UD=-1 THEN PRINT"Ｂｏｋｏの、番です。"
130     IF UD=1  THEN PRINT"Ｄｅｋｏの、番です。"
140     WHILE INKEY$<>"":WEND:I=MAX/2:J=I:GOSUB *CUR:A=1:GOSUB *BEE
150    LOCATE 52,18:PRINT "高さ  "AKCNV$(STR$(M(X,Y)-10))"  "
160    Q=INSTR(" 21478963"+CHR$(13)+CHR$(27),INKEY$)
170      IF Q<2 THEN 150 ELSE IF Q=11 THEN KAI=0:RETURN
180    IF Q=10 THEN IF ABS(M(X,Y)+UD-10)>HI THEN BEEP:GOTO 160 ELSE *SYORI
190     Q=(Q-2):I=(X+X(Q)+MAX+1) MOD (MAX+1):J=(Y+Y(Q)+MAX+1) MOD (MAX+1)
200     GOSUB *CUR:GOTO 150
210 *SYORI
220    LOCATE 52,16:PRINT SPACE$(26):Q=UD:X1=X:X2=X:Y1=Y:Y2=Y
230    M(X,Y)=M(X,Y)+Q:A=M(X,Y):L=(A-10)*Q+HI
240     FOR J=Y-L TO Y+L:IF J<0 OR J>MAX THEN 310
250       FOR I=X-L TO X+L:IF I<0 OR I>MAX THEN 300
260        IF ABS(J-Y)>ABS(X-I) THEN B=A-ABS(J-Y)*Q ELSE B=A-ABS(X-I)*Q
270        IF Q<0 THEN 290
280        IF B>M(I,J) THEN M(I,J)=M(I,J)+Q:GOSUB 320:GOTO 300 ELSE 300
290        IF B<M(I,J) THEN M(I,J)=M(I,J)+Q:GOSUB 320
300       NEXT I
310     NEXT J:GOTO 360
320   IF X1>I THEN X1=I
330   IF X2<I THEN X2=I
340   IF Y1>J THEN Y1=J
350   IF Y2<J THEN Y2=J:RETURN ELSE RETURN
360   IF X1>0 THEN X1=X1-1
370   IF X2=MAX THEN X2=X2-1
380   IF Y1>0 THEN Y1=Y1-1
390   IF Y2=MAX THEN Y2=Y2-1
400   FOR J=Y1 TO Y2:FOR I=X1 TO X2:GOSUB *PUTM:NEXT:NEXT:RETURN
410 *PUTM
420    A!=(M(I,J)+M(I+1,J)+M(I+1,J+1)+M(I,J+1))/4:A=INT(A!)
430    B=-(M(I,J)=A)-(M(I+1,J)=A)*2-(M(I+1,J+1)=A)*4-(M(I,J+1)=A)*8
440    B=(B-(A>9)*15)*-(A<>10 OR A<>A!)
450    PUT@(I*16+8,J*16+8),CHR(B*68),PSET:RETURN
460 *GAMEN
470    LINE(0,0)-(MAX*16+16,MAX*16+16),11,BF
480    LINE(5,5)-(MAX*16+11,MAX*16+11), 0,BF
490    FOR J=0 TO MAX-1:FOR I=0 TO MAX-1:GOSUB *PUTM:NEXT:NEXT:RETURN
500 *CUR
510    LOCATE X*2,Y:PRINT"  ";:COLOR 6
520    LOCATE I*2,J:PRINT CUR$(UD+1);:X=I:Y=J:COLOR 7:RETURN
530 *MAP.SET:ERASE M:GOSUB *CLS3
540    DIM M(MAX,MAX):FOR J=0 TO MAX:FOR I=0 TO MAX:M(I,J)=10:NEXT:NEXT
550    FOR I=0 TO MAX^2/25:B=9:GOSUB 560:B=11:GOSUB 560:NEXT:RETURN
560     X=1+RND*(MAX-2):Y=1+RND*(MAX-2):IF M(X,Y)<>10 THEN 560
570       FOR J=0 TO 8:IF ABS(M(X+X(J),Y+Y(J))-B)>1 THEN 560 ELSE NEXT
580     M(X,Y)=B:RETURN
590 *OVER:A=10:GOSUB *BEE:A=0:B=0
600     FOR J=0 TO MAX-1:FOR I=0 TO MAX-1
610       A!=(M(I,J)+M(I+1,J)+M(I+1,J+1)+M(I,J+1))/4
620       A=A-(A!>10):B=B-(A!<10):NEXT:NEXT
630     LOCATE 52,15:PRINT "[ Ｄｅｋｏ ] -"AKCNV$(STR$(A))
640     LOCATE 52,16:PRINT "[ Ｂｏｋｏ ] -"AKCNV$(STR$(B)):LOCATE 52,18
650   IF AITE THEN 680
660     IF A<B THEN PRINT"Ｂｏｋｏの、勝ちです。  ";:GOTO 710
670     IF A>B THEN PRINT"Ｄｅｋｏの、勝ちです。  ";:GOTO 710 ELSE 700
680     IF A<B THEN PRINT"貴方の、勝ちです。      ";
690     IF A>B THEN PRINT"貴方は、へたっぴ～です。";
700     IF A=B THEN PRINT"      引き分けです      ";
710   FOR I=0 TO 3000:Q$=INKEY$:NEXT:RETURN
720 *COMP0
730     I=RND*MAX:J=RND*MAX:IF ABS(M(I,J)+UD-10)>HI THEN 730
740     GOSUB *CUR:Q=0:GOSUB *SYORI:RETURN
750 *COMP1:P=0
760    FOR J=0 TO MAX:FOR I=0 TO MAX:M=M(I,J):C=M:IF M=10+HI THEN 810
770      FOR H=0 TO 8:A=I+X(H):B=J+Y(H)
780        IF A<0 OR A>MAX OR B<0 OR B>MAX THEN 800
790        C=C-(M(A,B)<M)*M(A,B)
800      NEXT:IF C>P THEN P=C:KX=I:KY=J
810    NEXT I:NEXT J
820    I=KX:J=KY:GOSUB *CUR:Q=0:GOSUB *SYORI:RETURN
830    RETURN
840 *COMP2:P=0
850    FOR YY=0 TO MAX:FOR XX=0 TO MAX:A=M(XX,YY)+UD:C=0
860      IF A>10+HI THEN 930 ELSE L=(A-10)*UD+HI
870     FOR J=YY-L TO YY+L:IF J<0 OR J>MAX THEN 920
880      FOR I=XX-L TO XX+L:IF I<0 OR I>MAX THEN 910
890        IF ABS(J-YY)>ABS(XX-I) THEN B=A-ABS(J-YY) ELSE B=A-ABS(XX-I)
```

PC-9801/286

★11月号337ページに「PC-986シリーズ」なるものを発見。BMから誤字がなくなるのは何年先だろうか。(埼玉県川越市・ベーマガじいや16才)……【**影**：誤字がなくなるではなくて，誤字があるからこそベーマガなのだ！と，私は断言する!! **編集長**：断言するなっ。】

```
900       C=C-(B>M(I,J))
910      NEXT
920     NEXT:IF C>P THEN P=C:KX=XX:KY=YY
930   NEXT:NEXT
940   I=KX:J=KY:GOSUB *CUR:Q=0:GOSUB *SYORI:RETURN
950 *BEE:FOR I=0 TO A:BEEP 1:FOR J=0 TO 500:NEXT
960                 BEEP 0:FOR J=0 TO 300:NEXT:NEXT:RETURN
970 *DEMO:GOSUB *MAP.SET:GOSUB *GAMEN
980   UD=-1:GOSUB 1000:UD=1:GOSUB 1000
990   IF INKEY$<>"" THEN RETURN ELSE 980
1000    I=RND*MAX:J=RND*MAX:IF ABS(M(I,J)+UD-10)>HI THEN 1000
1010    GOSUB *CUR:GOSUB *SYORI:RETURN
1020 *CLS3:LINE(0,0)-(402,399),0,BF
1030        FOR I=15 TO 24:LOCATE 50,I:PRINT SPC(28);:NEXT:RETURN
1040 *MENU.PR:COLOR 4
1050  FOR I=1 TO 7:LINE(404,0)-(639,32*I),7,B:NEXT:LINE(520,32)-(523,224),7,B
1060  LINE(404,232)-(639,399),7,B
1070  LOCATE 51,0:PRINT"   D e k o  &  B o k o   ":COLOR 7
1080  LOCATE 51,1:PRINT"                  (C)Takotec"
1090  LOCATE 51,3:PRINT"高さ   (1-10) "
1100  LOCATE 51,5:PRINT"広さ   (5-24) "
1110  LOCATE 51,7:PRINT"回数   (5-99) "
1120  LOCATE 51,9:PRINT"相手 (Man,Com)"
1130 LOCATE 51,11:PRINT"順番 ( 先,後 )"
1140 LOCATE 51,13:PRINT"モード         ":RETURN
1150 *SYOKI
1160  SCREEN 2,0,0,0:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR ,,,,2:CLS 3
1170  DEFINT A-Z:DIM CHR(68*31),MENU$(2,3),X(8),Y(8),DU(80)
1180  DEF FNA(Q$)=VAL(MID$(Q$,A+1,1))
1190  RANDOMIZE(VAL(RIGHT$(TIME$,2))):GOSUB *CHR.MAKE
1200  XX=0:YY=0:I=0:J=0:CUR$(0)="▼":CUR$(2)="▲"
1210  FOR I=0 TO 7:READ X(I),Y(I):NEXT
1220  FOR I=0 TO 5:READ MENU(I),MENUMAX(I):NEXT
1230  FOR J=0 TO 2:FOR I=0 TO 3:READ MENU$(J,I):NEXT:NEXT
1240  FOR I=2 TO 7:COLOR=(I,&H222*I):NEXT
1250  COLOR=(1,&H433):COLOR=(9,&H558):COLOR=(10,&H785)
1260  GOSUB *TITLE:GOSUB *MENU.PR
1270 *MENU:Y=5:C=14:GOSUB *MENU.CUR
1280  FOR I=0 TO 5:GOSUB *PR:NEXT
1290  Q=INSTR(" 2 4 8 6"+CHR$(13),INKEY$):IF Q<2 THEN 1290
1300  IF Q<>4 AND Q<>8 THEN C=0:GOSUB *MENU.CUR:GOTO 1320
1310    MENU(Y)=(MENU(Y)+X(Q-2)+MENUMAX(Y)) MOD MENUMAX(Y):GOTO 1280
1320  IF Q=9 THEN 1340
1330    Y=(Y+Y(Q-2)+6) MOD 6:C=14:GOSUB *MENU.CUR:GOTO 1290
1340  HI=MENU(0)+1:MAX=MENU(1)+5:KAISU=MENU(2)+5:AITE=MENU(3):JUN=MENU(4)
1350  ON MENU(5)+1 GOSUB *GAME,*DEMO:LOCATE X*2,Y:PRINT" ":GOTO*MENU
1360 *PR:LOCATE 68,3+I*2
1370  IF I<3 THEN PRINT AKCNV$(STR$(5+(I=0)*4+MENU(I)))"  ":RETURN
1380                PRINT MENU$(I-3,MENU(I)):RETURN
1390 *MENU.CUR:LINE(524,33+Y*32)-STEP(114,30),C,BF:RETURN
1400 *TITLE
1405  READ Q$:Q=LEN(Q$):DIM DU(Q*8+2,11),M(39,19)
1410  PAINT(0,0),"w"+CHR$(&HF8)+CHR$(&H0)+CHR$(&HFF):LINE(1,1)-(Q*8,10),10,BF
1420  FOR I=0 TO Q-1:A=256+ASC(MID$(Q$,I+1,1))
1430     PUT@(1+I*8,2),KANJI(A),PSET,11+((I MOD 2)=0)*2,10
1440  NEXT:COLOR 0
1450  FOR J=0 TO 11:FOR I=0 TO Q*8+1:DU(I,J)=POINT(I,J):NEXT
1460     LOCATE 77,J+6:PRINT"■■■■"
1470  NEXT:CLS 2:LOCATE 0,0:PRINT SPC(30):SCREEN ,,,1:I=38:X=0
1480  FOR J=0 TO 11:M(38,J+6)=DU(X,J):M(39,J+6)=DU(X+1,J):NEXT:ROLL,16
1490  FOR J=6 TO 16:GOSUB *PUTM:NEXT:X=(X+1) MOD (Q*8)
1500  IF INKEY$<>"" THEN CLS 3:ERASE DU:RETURN ELSE 1480
1510 *CHR.MAKE:PRINT" 暫く、お待ち下さい。"
1520  LINE(16,0)-(31,15):LINE-(15,31):LINE-(0,16):LINE-(16,0):PAINT(15,15),7
1530  FOR Y=0 TO 1:FOR X=0 TO 1:GET@(X*16,Y*16)-STEP(15,15),DU(X*20+Y*40)
1540    NEXT:NEXT:SCREEN 3,0,0,0:CLS 2
1550  FOR I=0 TO 15:LINE(I*2,47)-(16+I*2,31),9:NEXT
1560  FOR Y=0 TO 2:FOR X=4 TO 0 STEP -1:A=Y*5+X:IF Y=1 AND X=1 THEN 1600
1570    PUT@(X*16,Y*16+16),DU(FNA("203310002330101")*20),PSET,
                          FNA("777624030040077"),FNA("473154033400334")
1580    IF Y<>0 OR X<>3 THEN 1600 ELSE FOR  J=1 TO 29 STEP 4
1590        LINE(63-J,31)-(63,31-J),9:LINE(64+J,31)-(64,31-J),9:NEXT
1600  NEXT:NEXT
1610  FOR I=0 TO 3:LINE(1+I*4,17+I*4)-(46-I*4,62-I*4),9,B
1620              LINE(50+I*4,34+I*4)-(77-I*4,61-I*4),9,B:NEXT
1630  LINE(17,33)-(30,46),9,B
1640  Q=0:GOSUB *SUB1:A=9 :B=10:GOSUB *SUB2:Q=15:GOSUB *SUB1
1650  A=10:B=12:GOSUB *SUB2:GET@(16,32)-(31,47),CHR(0)
1660  ERASE DU:RETURN
1670 *SUB1:FOR J=0 TO 2:FOR I=0 TO 4
1680          A=Q+VAL("&H"+MID$("B375A9F648DCE21",J*5+I+1,1))
1690          GET@(I*16,J*16+16)-STEP(15,15),CHR(A*68)
1700      NEXT:NEXT:RETURN
1710 *SUB2:FOR J=16 TO 63:FOR I=0 TO 79
1720          IF POINT(I,J)=A THEN PSET(I,J),B
1730      NEXT:NEXT:RETURN
1740 DATA 0,1,-1,1,-1,0,-1,-1,0,-1,1,-1,1,0,1,1
1750 DATA 2,10, 5,20, 5,95,1,4,0,2,0,2,"人    間",Com弱,Com中,Com強
1760 DATA 先   手,後   手,,,Game,Demo,,
1770 DATA " ◇◇◇ Deko&Boko ◇◇◇ Produced by Takotec in 1992 "
```


★僕と兄のしりとり。木→気→近畿→危機→奇跡→凶器→きれい好き→汽笛→軌跡→機器→喜劇→后妃……。(大阪府茨木市・FORCE14才)……【つぐ美：これで片方が橋の下で拾われたということもなく，両人そろってまちがいなく兄弟，ということが証明されたわね。】



2人で対戦サッカー・ゲーム

たまけり

岩瀬　一哲

内容

このゲームはサッカーのスーパーディフォルメ・バージョンです。ボールをけって相手のゴールに入れてください。5点先取したほうが勝ちです。必殺シュートもあります。

遊びかた

RUNしてしばらくすると，チームを選択する画面になるので，チームを選んだら，ゲーム・スタートです。ジョイスティックを二つ持っている人は，280行のはじめに「'」をつけて，5行と290行と300行の「'」をとってください。

操作方法

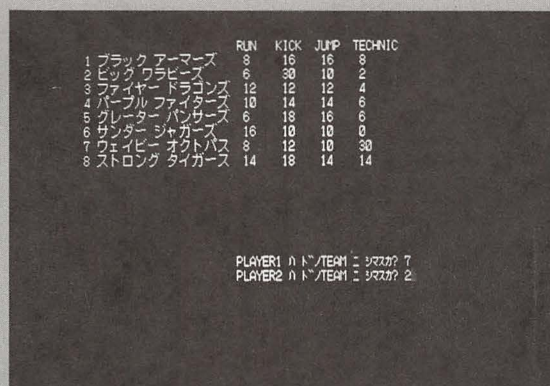
[4][6]で左右，[7]でキック，[1]でジャンプ，[8]を押しながらキックやジャンプをすると，大キック大ジャンプになり，[2]を押しながらすると，その逆になります。

ただし，ボールを持っているときは，ジャンプはできません。ジャンプ中にキックすると強力なボールが打てます。

プレイヤー2は[A][D][W][X][Q][Z]が[4]

《第1表》変数表

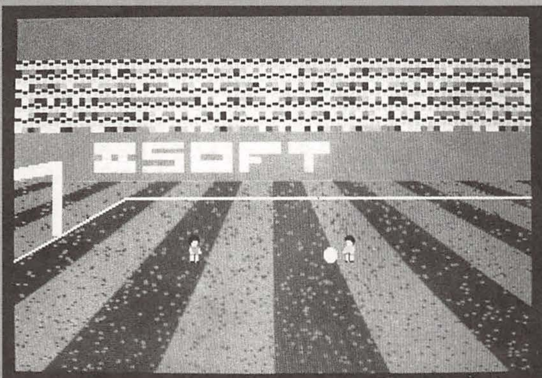
X	キャラクターのX座標	JU	キャラクターのジャンプ力
Y	キャラクターのY座標	TE	キャラクターのテクニック
P	キャラクターの状態	RP	PLAYER 1の得点
MU	キャラクターの向き	LP	PLAYER 2の得点
XS	キャラクターのX方向のスピード	BX	ボールのX座標
YS	キャラクターのY方向のスピード	BY	ボールのY座標
RU	キャラクターの走る速さ	A	PLAYER 1なら0，PLAYER 2なら1
KI	キャラクターのキック力	BP	ボールの状態



◀《写真1》チームのパラメータをよく見てどのチームでやるかをきめます



◀《写真2》チームをきめたら試合開始！ボールをけって前へ進もう



▶《写真3》いよいよゴール前の攻防戦だ！ゴール・キーパーとの一騎打ちだ



▶《写真4》先に5点取ったほうが勝ちとなります

★8月8日(土)今日はベーマガを買いました。ついでにマンガも立ち読み！明日は模試なのにこんなことやってていいのだろーか？21日にも…。だいじょうぶ，なんとかなるよね。(静岡県賀茂郡・**かっちゃん14才**)……【**影**：なんとかならなかった場合に限り御一報を。】

6 8 2 7 1になります。

改造のアドバイス

1570行からチームのデータになっているので，自分の好きなように変えてみるといいでしょう。

《第2表》プログラム

10～260	初期設定
270～350	プレイヤーの処理
360～380	ボールの処理
390～410･490～510	判定
420～470	キャラクターの表示
530～560	移動
570～630	キック
640～650	ドリブル
660～710	ジャンプ
720～750	ふっとぶ
760～850	必殺技
860～950	チーム選び
960～1190	画面描く
1200～1260	画面切り換え
1270～1370	勝負あった
1380～1610	DATA



評…これからもよろしく／（編集長）



by BUKさんのファン

評…しっぷーい!!（影）



by STRIKER

たまけりのプログラム・リスト

```
5 'CLEAR ,&H9E00:PLAY ALLOC 0:CLEAR ,&H9E00
10 SCREEN 0,0,2,0:COLOR 7,,,,1:CLS 3
20 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z
30 COLOR=(0,&HA00):COLOR=(3,0):COLOR=(6,&HCFC)
40 COLOR 4:LOCATE 36,9:PRINT"たまけり"
50 COLOR 7:LOCATE 30,12:PRINT"大変長らくお待ち下さい"
60 DIM G(800),H(200),B(9),BH(25),GM(160),X(1),Y(1),XX(1),YY(1),CN(1),P(1),MU(1)
70 DIM T(1),XS(1),YS(1),RU(1),KI(1),JU(1),TE(1),TN(1)
80 FOR I=0 TO 98:READ A$:G(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
90 FOR I=200 TO 298:READ A$:G(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
100 FOR I=0 TO 9:READ A$:B(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
110 PUT(0,0),G(0),PSET:PUT(64,0),G(200),PSET
120 FOR J=0 TO 15:FOR I=0 TO 31:PSET(32+31-I,J),POINT(I,J)
130 PSET(96+31-I,J),POINT(64+I,J):NEXT:NEXT
140 GET(32,0)-(63,15),G(100):GET(96,0)-(127,15),G(300)
150 FOR I=0 TO 127:FOR J=7 TO 9:IF POINT(I,J)=2 THEN PSET(I,J),5
160 NEXT:NEXT:FOR I=0 TO 3:GET(I*32,0)-(I*32+31,15),G(400+I*100):NEXT
170 FOR I=0 TO 127:FOR J=0 TO 15
180 IF POINT(I,J)=0 THEN PSET(I,J),1 ELSE PSET(I,J),0
190 NEXT:NEXT:SCREEN 1,0,6,0:FOR I=0 TO 3:GET(I*32,0)-(I*32+31,15),GM(I*40)
200 NEXT:GOSUB 970
210 GOSUB *TS
220 X(0)=400:Y(0)=120:X(1)=208:Y(1)=120:BX=312:BY=128:XX(0)=400:YY(0)=120
230 XX(1)=208:YY(1)=120:BXX=312:BYY=128:CN(0)=0:CN(1)=1:MU(0)=-1:MU(1)=1:KP=-1
240 KPP=-1:BP=0:BXS=0:BYS=0:T(0)=0:T(1)=0:ST=3
250 GET(X(0),Y(0))-STEP(31,15),H(0):GET(X(1),Y(1))-STEP(31,15),H(100)
260 GET(BX,BY)-STEP(15,7),BH(0)
270 *MAIN '[redacted] MAIN [redacted]
280 IF A THEN I2=INP(&HE2):I4=INP(&HE4):I5=INP(&HE5):K4=I2 AND 2:K6=I2 AND 16:K7
=I4 AND 2:K1=I5 AND 4:K2=I5 AND 1:K8=I4 AND 128 ELSE I0=INP(&HE0):K4=I0 AND 16:K
6=I0 AND 64:K7=I0 AND 128:K1=I0 AND 2:K2=I0 AND 4:K8=INP(&HE1) AND 1
290 'OUT &H188,&HF:IF A THEN OUT &H18A,&HC0 ELSE OUT &H18A,&H80
300 'OUT &H188,&HE:I=INP(&H18A):K4=I AND 4:K6=I AND 8:K7=I AND 32:K1=I AND 16:K2
=I AND 2:K8=I AND 1
310 IF P(A)>1 THEN 350
320 IF K4=0 THEN MU(A)=-1:P(A)=1 ELSE IF K6=0 THEN MU(A)=1:P(A)=1
330 IF K7=0 THEN P(A)=2
340 IF K1=0 AND KP<>A THEN P(A)=3:YS(A)=-JU(A)-6*((K2=0)-(K8=0))
350 ON P(A) GOSUB *IDO,*KICK,*JUMP,*DMG
360 ON BP GOSUB *DRBR,*HSTWZ:IF BP>1 THEN 380
370 BX=BX+BXS:BYS=BYS+1+TE(A)/10*(KPP=A)*((K2=0)-(K8=0)):BY=BY+BYS
380 IF BY>128 THEN BY=128:BYS=-INT(BYS/2):BXS=FIX(BXS/2):KPP=-1 ELSE IF BY<0 THE
N BY=0:BYS=-BYS
390 IF X(A)<32 OR X(A)>575 THEN X(A)=XX(A)
400 IF BX<0 THEN BX=0
410 IF BX>623 THEN BX=623
420 PUT(XX(0),YY(0)),H(0),PSET:PUT(XX(1),YY(1)),H(100),PSET
430 PUT(BXX,BYY),BH,PSET:GET(X(0),Y(0))-STEP(31,15),H(0)
440 GET(X(1),Y(1))-STEP(31,15),H(100):GET(BX,BY)-STEP(15,7),BH
450 PUT(X(0),Y(0)),GM(CN(0)*40),AND,7,0:PUT(X(0),Y(0)),G(CN(0)*100),OR
460 PUT(X(1),Y(1)),GM(CN(1)*40),AND,7,0:PUT(X(1),Y(1)),G(400+CN(1)*100),OR
470 PUT(BX,BY),B,OR
480 XX(0)=X(0):YY(0)=Y(0):XX(1)=X(1):YY(1)=Y(1):BXX=BX:BYY=BY
490 IF X(A)<BX+16+TE(A) AND X(A)+32+TE(A)>BX AND Y(A)<BY+8+TE(A)/2 AND Y(A)+16+T
E(A)/2>BY AND FL=0 THEN KP=A:KPP=-1:BP=1:BXS=0:BYS=0
500 IF BX<32 THEN ST=ST-1:IF ST THEN BX=591:GOSUB 1200 ELSE *RP
510 IF BX>591 THEN ST=ST+1:IF ST<6 THEN BX=32:GOSUB 1200 ELSE *LP
520 A=1-A:FL=0:GOTO *MAIN
530 *IDO '[redacted] ｲﾄﾞｳ [redacted]
540 X(A)=X(A)+MU(A)*(RU(A)+(KP=A)*2):T(A)=T(A)+1:ON T(A) GOTO 550,560
550 CN(A)=2-(MU(A)=1):RETURN
560 CN(A)=-(MU(A)=1):P(A)=0:T(A)=0:RETURN
570 *KICK '[redacted] KICK [redacted]
580 T(A)=T(A)+1:ON T(A) GOTO 590,600,630
590 CN(A)=-(MU(A)=1):RETURN
600 CN(A)=2-(MU(A)=1):IF KP=A THEN BXS=MU(A)*(KI(A)-(K2=0 OR K7<>0)*10):BYS=-10-
(K2=0)*5+(K8=0)*4:KP=-1:BP=0:KPP=A:FL=1
610 IF ABS(X(0)-X(1))<32 AND ABS(Y(0)-Y(1))<16 THEN P(1-A)=4:T(1-A)=0:YS(1-A)=-K
I(A)/2:XS(1-A)=KI(A)*MU(A):IF KP=1-A THEN BP=0:KP=-1
620 RETURN
630 CN(A)=-(MU(A)=1):P(A)=0:T(A)=0:RETURN
```

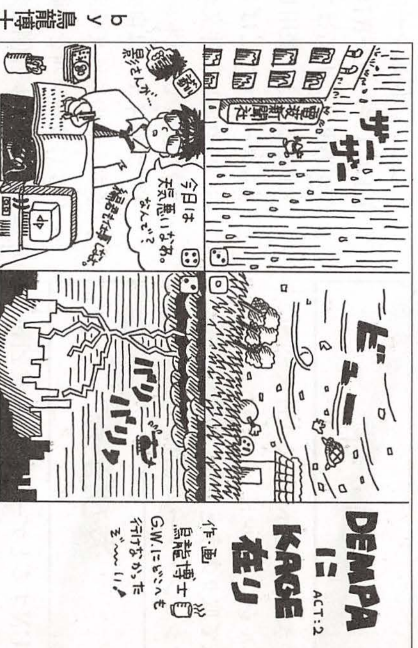

★だれかMZ-2500のハードおよびソフトを未だに扱かっている店をご存知のかた，教えてください。どこでもかまいません。(千葉県旭市・江夢Ｚ19才)……【影：本当にどこでもいいのだな？編：本人がかまわないと言ってるんですから…。影：危険な目にあっても？】

```
640 *DRBR '[redacted] ドリブル [redacted]
650 BX=X(KP)-16-(MU(KP)=1)*48:BY=Y(KP)+8:BYS=0:RETURN
660 *JUMP '[redacted] JUMP [redacted]
670 IF YS(A)>0 AND K2=0 THEN YS(A)=YS(A)+4:CN(A)=-(MU(A)=1) ELSE YS(A)=YS(A)+2:C
N(A)=2-(MU(A)=1)
680 Y(A)=Y(A)+YS(A):IF Y(A)>120 THEN Y(A)=120:YS(A)=0:P(A)=0:CN(A)=-(MU(A)=1)
690 X(A)=X(A)+RU(A)*((K4=0)-(K6=0))
700 IF KP=A AND K7=0 THEN KP=-1:FL=1:IF K8=0 THEN TN=TN(A):Y=BY:T=0:MU=MU(A):BP=
2 ELSE BXS=MU(A)*KI(A)*2:BYS=-5-(K2=0)*10:BP=0
710 RETURN
720 *DMG '[redacted] フットブ [redacted]
730 T(A)=T(A)+1:CN(A)=2*(T(A) MOD 2)-(MU(A)=1):YS(A)=YS(A)+2:Y(A)=Y(A)+YS(A)
740 IF Y(A)>120 THEN Y(A)=120:YS(A)=0:P(A)=0:T(A)=0:CN(A)=-(MU(A)=1)
750 X(A)=X(A)+XS(A):RETURN
760 *HSTWZ '[redacted] ヒッサツワザ [redacted]
770 T=T+1:ON TN GOTO 780,790,800,810,820,830,840,850
780 BX=BX+MU*25:BY=Y+SIN(T/2)*25:RETURN
790 BX=BX+MU*T:BY=Y+T:RETURN
800 BX=BX+MU*T:BY=BY-(BY<90)+(BY>90):RETURN
810 BX=BX+MU*30:BY=Y+SIN(-T)*30:RETURN
820 BX=BX+MU*T:BY=BY+T*(T MOD 6>2)+T/2:RETURN
830 BX=BX+MU*T:RETURN
840 BX=BX+MU*20:BY=Y-T*(T MOD 2):RETURN
850 BX=BX+MU*25:BY=Y+SIN(T)*30:RETURN
860 *TS '[redacted] TEAM SELECT [redacted]
870 SCREEN 0,,,0:COLOR 7:CLS:RESTORE 1570:FOR I=1 TO 8:READ A$,C$,B,C,D,E
880 LOCATE 5,I:PRINT I;A$:LOCATE 30,I:PRINT B:LOCATE 36,I:PRINT C:LOCATE 42,I
890 PRINT D:LOCATE 48,I:PRINT E:NEXT:LOCATE 30,0:PRINT"RUN   KICK  JUMP  TECHNIC
900 LOCATE 30,15:INPUT"PLAYER1 ハ ドノTEAM ニ シマスカ";TN(0):RESTORE 1570
910 FOR I=1 TO TN(0):READ A$,C$,RU(0),KI(0),JU(0),TE(0):NEXT
920 COLOR=(2,VAL("&H"+C$))
930 LOCATE 30,16:INPUT"PLAYER2 ハ ドノTEAM ニ シマスカ";TN(1):RESTORE 1570
940 FOR I=1 TO TN(1):READ A$,C$,RU(1),KI(1),JU(1),TE(1):NEXT
950 COLOR=(5,VAL("&H"+C$)):CLS:SCREEN 0,0,2,17:OUT &H68,8:RETURN
960 '[redacted] ガメン カク [redacted]
970 CLS 2:FOR K=0 TO 3:SCREEN 0,0,K,0
980 LINE(-1,-1)-(640,24),,BF,"ェ"+CHR$(0)+"UU"+CHR$(0)+"ェ"
990 LINE(0,24)-(639,63),7,BF:FOR I=0 TO 624 STEP 16:FOR J=24 TO 56 STEP 8
1000 LINE(I,J)-STEP(7,1),3,BF:LINE(I+1,J+2)-STEP(5,2),6,BF:C=INT(RND*8)
1010 C=C-(C=6):LINE(I,J+5)-STEP(7,2),C,BF:LINE(I+9,J+1)-STEP(5,1),3,BF
1020 LINE(I+9,J+3)-STEP(5,1),6,BF:C=INT(RND*8):C=C-(C=6)
1030 LINE(I+8,J+5)-STEP(7,2),C,BF:NEXT:NEXT
1040 LINE(0,70)-(639,199),0,BF:FOR I=0 TO 39
1050 LINE(I*16,70)-(I*16+(I-20)*128,199),4:NEXT:LINE(0,70)-(639,70),4
1060 FOR I=0 TO 6:PAINT(I*100,105),4:NEXT:PAINT(0,91),4:PAINT(639,99),4
1070 LINE(0,64)-(639,90),1,BF:FOR I=1 TO 1000:B=RND*640:C=91+RND*109
1080 LINE(B,C)-STEP(3,0),4-POINT(B,C):NEXT:FOR I=1 TO RP:PUT(639-I*20,190),B,OR
1090 NEXT:FOR I=1 TO LP:PUT(I*20-16,190),B,OR:NEXT
1100 RESTORE 1530:FOR I=1 TO 18:READ B,C,D,E:LINE(B,C)-(D,E),7,BF:NEXT:NEXT
1110 SCREEN 0,0,0,0:LINE(140,100)-(639,100),7:LINE(0,135)-(140,100)
1120 LINE(48,80)-(58,120),,BF:LINE(0,84)-(48,80):LINE(0,89)-(58,85):PAINT(0,87)
1130 SCREEN 0,0,1,0:LINE(0,100)-(639,100),7:LINE(0,64)-(639,90),1,BF
1140 RESTORE 1500:FOR I=1 TO 11:READ B,C,D,E:LINE(B,C)-(D,E),7,BF:NEXT
1150 LINE(250,70)-(290,85):LINE(260,70)-(300,85):PAINT(261,73),7
1160 SCREEN 0,0,2,0:LINE(0,100)-(639,100),7:LINE(319,100)-(320,199),7,B
1170 CIRCLE(319,136),50,7,,,.2:CIRCLE(320,136),50,7,,,.2:SCREEN 0,0,3,0
1180 LINE(499,100)-(0,100):LINE(639,135)-(499,100):LINE(591,80)-(581,120),,BF
1190 LINE(639,84)-(591,80):LINE(639,89)-(581,85):PAINT(639,87):RETURN
1200 PUT(XX(0),YY(0)),H(0),PSET:PUT(XX(1),YY(1)),H(100),PSET
1210 PUT(BXX,BYY),BH,PSET
1220 IF KP THEN X(0)=400:Y(0)=120:XX(0)=400:YY(0)=120:CN(0)=0:MU(0)=-1:P(0)=0:T(
0)=0 ELSE IF X(0)>320 THEN X(0)=32:XX(0)=32 ELSE X(0)=575:XX(0)=575
1230 IF KP<>1 THEN X(1)=208:Y(1)=120:XX(1)=208:YY(1)=120:CN(1)=1:MU(1)=1:P(1)=0:
T(1)=0 ELSE IF X(1)>320 THEN X(1)=32:XX(1)=32 ELSE X(1)=575:XX(1)=575
1240 BXX=BX:BYY=BY:B=ST-1+2*(ST=4)+(ST=5):SCREEN 0,0,B,B+1-14*(B>1):OUT &H68,8
1250 GET(X(0),Y(0))-STEP(31,15),H(0):GET(X(1),Y(1))-STEP(31,15),H(100)
1260 GET(BX,BY)-STEP(15,7),BH(0):RETURN
1270 '[redacted] ショウブ アッタ [redacted]
1280 *RP:IF BY<85 THEN X(0)=400:X(1)=96:KP=1:ST=1:GOSUB 1350:GOTO *MAIN ELSE GOS
UB 1340:RP=RP+1:LOCATE 78-RP*2,23:PRINT"●":IF RP<5 THEN ST=3:GOSUB 1200:GOTO 22
0
1290 COLOR 1:LOCATE 30,15:PRINT"PLAYER1の勝ち!"
1300 IF INKEY$<>" " THEN 1300 ELSE CLS:RP=0:LP=0:ST=3:GOSUB 1200:GOTO 210
1310 *LP:IF BY<85 THEN X(0)=543:X(1)=208:KP=0:ST=5:GOSUB 1350:GOTO *MAIN ELSE GO
SUB 1340:LP=LP+1:LOCATE LP*2,23:PRINT"●":IF LP<5 THEN ST=3:GOSUB 1200:GOTO 220
1320 COLOR 2:LOCATE 30,15:PRINT"PLAYER2の勝ち!"
1330 IF INKEY$<>" " THEN 1330 ELSE CLS:RP=0:LP=0:ST=3:GOSUB 1200:GOTO 210
1340 FOR I=0 TO 100:BEEP 1:FOR J=0 TO I:NEXT:BEEP 0:NEXT:RETURN
1350 LOCATE 34,15:PRINT"ゴール キック":Y(0)=120:Y(1)=120:BP=1:MU(0)=-1:MU(1)=1
1360 CN(0)=0:CN(1)=1:P(0)=0:P(1)=0:T(0)=0:T(1)=0:BEEP:BEEP:FOR I=0 TO 5000:NEXT
1370 LOCATE 34,15:PRINT"              ":RETURN
1380 '[redacted] DATA [redacted]
1390 DATA 20,10,0,0,0,0,0,0,F00,F0,F00,F0,0,0,3F00,FC,3F00,FC,0,0,3F00,FE,3F00
1400 DATA FE,0,0,0,3E,F00,FE,F00,C0,0,C,F00,FC,F00,F0,0,0,700,E0,700,E0,0,0
1410 DATA 3F00,FC,0,0,0,0,7F00,FC,6000,1C,0,0,7F00,FC,6000,1C,1F00,80,E001,78
1420 DATA E001,78,1F00,F8,100,0,0,0,100,0,1F00,F8,1E00,F8,100,0,1F00,F8,1E00,F8
1430 DATA 100,0,1F00,F8,1E00,F8,3F00,F8,3F00,F8,200,0,0
1440 DATA 20,10,0,0,0,0,0,0,F00,F0,F00,F0,0,0,3F00,FC,3F00,FC,0,0,3F00,FE,3F00
1450 DATA FE,0,0,0,3E,F00,FE,F00,C0,0,C,F00,FC,F00,F0,0,0,700,E0,700,E0,0,0
1460 DATA 1F00,F8,0,0,0,0,1F00,F8,0,E0,0,0,1F00,F8,700,E0,1F00,F8,0,0,0,0,100
1470 DATA FC,7F00,0,7E00,0,0,0,FC01,3F,FC01,3F,0,2000,F001,E00F,F001,C00F,F003
1480 DATA C000,F003,C003,0,3,0,7,0,7,0,0,0
1490 DATA 10,8,F00F,FC3F,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FC3F,F00F
1500 DATA 250,70,260,85,290,70,300,85,310,70,320,85,320,70,360,73,320,82,360,85
1510 DATA 320,76,340,79,370,70,380,85,380,70,420,73,380,82,420,85,410,78,420,85
1520 DATA 400,78,410,80
1530 DATA 100,70,150,75,100,80,150,85,110,75,120,80,130,75,140,80,160,70,210,72
1540 DATA 160,83,210,85,160,76,210,78,160,70,170,76,200,78,210,83,220,70,270,75
1550 DATA 220,80,270,85,220,70,230,80,260,70,270,80,280,70,290,85,280,70,330,75
1560 DATA 280,78,305,80,340,70,390,75, 360,70,370,85
1570 DATA ブラック アーマーズ,000,8,16,16,8,ビッグ ワラビーズ,00F,6,30,10,2
1580 DATA ファイヤー ドラゴンズ,0F0,12,12,12,4,パープル ファイターズ
1590 DATA 0FF,10,14,14,6,グレーター パンサーズ,F00,6,18,16,6
1600 DATA サンダー ジャガーズ,F0F,16,10,10,0,ウェイビー オクトパス
1610 DATA FF0,8,12,10,30,ストロング タイガース,FFF,14,18,14,14
```



評…秘密が多いと大変ね（つぐ美）

by 風のように



評…なぜ?（影）

by 鳥龍博士

★シャンプーとリンス。まぜると市販されている「リンスinシャンプー」にはならないのでしょうか？まぜていいのなら私しゃ，やりたいのだが…。(大阪府高槻市・斉藤昭子19才)……【影：だからなぜそういう質問をOFに？不思議だ。】

PC-9801/286シリーズ(N88-日本語BASIC(86))用

2人対戦ができるパズル・アクション・ゲーム

PANNEL TRY（パネル トライ）

平田　篤志

内　容

つぎつぎに表示される条件文を満たすパネルをフィールド上からさがしだして，2人で取りあうという，対戦型パズル・アクション・ゲームです。

遊びかた

RUNするとゲーム・スピードを聞いてきます。これは条件文の表示スピードで入力する数字が大きいほど速くなります。入力後はすぐにゲームがスタートします。

1P，2Pの使用キーは第1図のようになります。すなわち，1PはⓇ，Ⓒ，Ⓓ，Ⓖで，2Pは⑧，②，④，⑥でそれぞれカーソルを上下左右に動かします。カーソルというのはフィールド上にある第2図のようなもので，左上に付いている数字がどちらのプレイヤーのカーソルかを示します。使用キーはこの四つの他に，LEFTキー及びRIGHTキーというものがあり，これらはフィールド上のパネルを取るときに使用します。

スタートしてしばらくすると，下の左右のワク内に条件文が交互に表示されてきます。さて，パネルのとりかたですが，まずプレイヤーは自分のカーソルを左右どちらかの条件文の条件を満たすパネルの上にカーソルを移動させます。そしてそのパネルが左側の条件文に合うときはLEFTキーを，右側の条件文に合うときはRIGHTキーをそれぞれ押すことによって，パネルを取ることができます(以上のことは第3図で例を用いて説明してあります)。

こうして，パネルが条件を満たせば取得できて1点加算され（スコアはそれぞれ左上，右上に表示），まちがえるとカーソルが赤くなって，少しの間パネルが取れなくなります(減点なし)。そして，フィールド上のパネルが残り3個になった時点でゲーム終了となります（再スタートはスペース・キー)。

条件文について

1．つぎの二つの条件はわかりにくいので説明します。

「外壁に沿ったパネル」

…これはフィールド外側の青いワクに沿ったパネルを示します。

「カーソル隣のパネル」

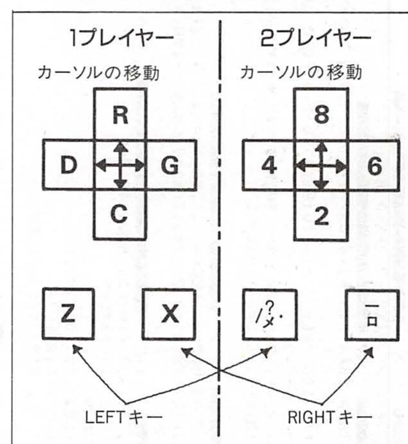
…カーソルはプレイヤーのカーソルを表します。つまり，第4図の状態になったときのみ，両方のプレイヤーがパネルを取れることになります。

2．下のワクに表示される条件文にあったパネルは（文が表示された時点で）フ

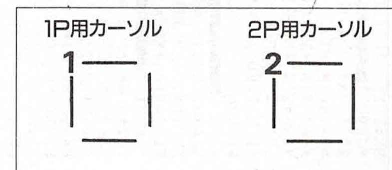
《第1表》変数表

○M(0~5, 0~5)……フィールド上の各座標のタイトル形
○C(0~5, 0~5)……フィールド上の各座標のタイルの色
○W$(0~12)………12種の条件文の文字列(W$(0)は空白)
※○N(0~11)…………各条件文を満たすフィールド上のパネルの数
○L(0~1)……………左右の条件文
○TI(0~1)…………左右の条件文の残り表示時間
○WE…………………ゲーム・スピード
○T$(0~5)…………6種類のタイル
○K(0~1, 0~7)……キー入力判定用データ
○X(0~1), Y(0~1)　1P，2Pのカーソルの座標
○SC(0~1)…………1P，2Pのスコア
○MI(0~1)………1P，2Pのおてつきタイマー
○F(0~1)…………1P，2Pのキー入力チェック（何か押していれば0に，押していなければ1にセット）
○P…………………プログラムが現在どちらのプレイヤーの処理を行なっているか（0なら1P，1なら2P）
○C$(0~1)………カーソルとそれを消すための空白
○P$(0~1)………条件文表示の補助
○A…………………サブルーチンの判断結果出力用
○S, T, U, V, A$, A1$, A2$……雑用

※〔最後の条件文「カーソルの隣のパネル」は常に存在することになるのでN(11)=1(=一定数)のまま不動の定数になっている。〕



《第1図》キー操作



《第2図》カーソル図

★影さん，東京の人は『コロケッタ』を知らないって本当なんですか？う〜ん，コロケッタ。（大阪府和泉市・水戸黄門最終回15才）……【影：そんなの知らないナリィ。つぐ美：それはコロちゃん。影：O次郎？つぐ美：それはバケラッタ。影：では二つ合わせて…。】

外壁に沿ったパネル

▶《写真2》左の条件文は左のボタン、右の条件文は右のボタンで取ります

◀《写真1》左右に表示される条件文をよく見てそれにあう形を探します

白色のパネル　黄色のパネル

ひしがたのパネル　赤い色のパネル

▶《写真4》フィールドの中にパネルが三つしかなくなるまでやります

◀《写真3》すばやくカーソルを動かして相手より速くボタンを押さないと取られちゃうぞ

1UP WIN!!

三角形のパネル

まずカーソルを条件文(この例では左側に注目することにします)にあうパネルへ移動させます

カーソルを移動!

三角形のパネル

この例では「三角形の…」となっているので近くの三角形の（色は関係ない)パネルにあわせます

三角形のパネル

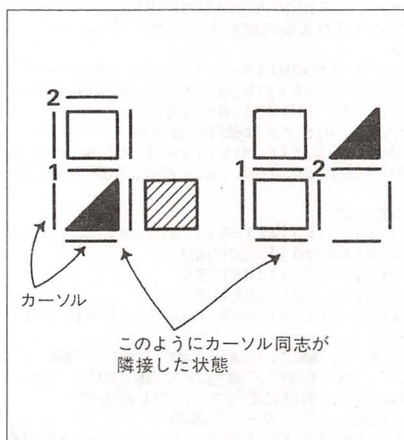
左側の条件文にあうパネルなのでLEFTキーを押せばこのパネルを取ることができます（この場合1PなのでZキーを押す）

《第3図》ゲームのルール

ィールド上に必ず存在するようになっています。これはN(0～11) という変数が，各条件文にあうフィールド上のパネルの数を常にチェックしていて，これが0を示す場合は対応する条件文を表示しないようにしているからだ。

その他

キーを押しっぱなしでは反応しません。操作するときは一度自分が使用するすべてのキーを離してから，改めてキーを押すようにしてください。



《第4図》「カーソルの隣のパネル」の条件例

CHECKER FLAG

Dr.D：550，560行でセットしたパネルに対して，680～710行ではそれらのパネルが満たす条件文をすべて探しだし，これらに対応するN(0～10)の値を1増やしている。Nに該当する値はふつう定数にされる性質のものだ。730行～の論理式はA＝1，A＝0，A＝2がそれぞれ条件文にあう，あわない，タイトルが存在しないに対応しておる。ふうっ！

★私はPASOPIA7を使っていますが，10月号の165ページを見て， PASOPIA7は不滅だ，という思いとともに，その接骨院さんに，妙に親近感を覚えました。(新潟県豊栄市・ガンバン14才)……【影：あ，それは8ビット，ちょいな，8ビット，そりゃ…。】

PANNEL TRYのプログラム・リスト

```
5 '*****   PANNEL TRY PROGRAM LIST. by A.H.C.   *****
10 '-----   初期設定・I   -----
20 SCREEN 0,0:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:COLOR 7,0
30 CLEAR:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):DEFINT A-Z:CLS 2
40 DIM X(1),Y(1),T$(5),W$(12),M(5,5),C(5,5),N(11)
50 DIM F(1),L(1),C$(1),P$(1),TI(1),K(1,7),SC(1),MI(1)
60 P$(0)=SPACE$(18):P$(1)="パネル":N(11)=1
70 X(0)=2:X(1)=3:Y(0)=2:Y(1)=3
80 A$=CHR$(31)+STRING$(2,29):A1$=STRING$(2,28)
90 D$="  "+A$+"  ":A$=A$+STRING$(2,29)
100 C$(0)="── "+A$+"|"+A1$+"|"+A$+"|"+A1$+"|"+A$+" ──"
110 C$(1)="     "+A$+" "+A1$+" "+A$+" "+A1$+" "+A$+"   "
120 '-----   初期設定・II   -----
130 LOCATE 5,11:PRINT "ゲーム・スピード(1～5)は?"
140 A$=INKEY$:S=VAL(A$):IF S=0 OR S>5 THEN 140
150 WE=6-S:TI(0)=40*WE:TI(1)=TI(0)+45*WE
160 CLS:GOSUB 190:GOSUB 480:GOSUB 520:GOSUB 550
170 GOTO 240
180 '-----   画面設定   -----
190 LOCATE 4,2:COLOR 4:PRINT "1UP";:LOCATE 31,2:COLOR 5:PRINT "2UP"
200 LINE(160,  0)-(466,152),1,BF:LINE(176,  8)-(448,144),0,BF
210 LINE(  8,160)-(623,199),7,B :LINE(311,160)-(311,199),7
220 RETURN
230 '-----   キーボードの判定   -----
240 P=0
250 S=INP(K(P,0)):T=INP(K(P,1)):U=INP(K(P,2)):V=255
260 IF (S=V)*(T=V)*(U=V) THEN F(P)=1:GOTO 350
270 V=-(U=K(P,3))*2-(U=K(P,4)):IF V<1 OR MI(P)>0 THEN 310
280 GOSUB 730:IF A=1 THEN 290 ELSE MI(P)=-20*(A=0)*WE:GOTO 350
290 GOSUB 590:U=C(S,T):A=-1:GOSUB 680:M(S,T)=-1:C(S,T)=0
300 LOCATE 3*X(P)+11,3*Y(P)+1:PRINT D$;:GOTO 350
310 LOCATE 3*X(P)+10,3*Y(P)  :PRINT C$(1)
320 V=X(P):U=V+((V<5)*(S=K(P,5))-(V>0)*(S=  &HEF))*F(P)
330 V=Y(P):T=V+((V<5)*(S=K(P,6))-(V>0)*(T=K(P,7)))*F(P)
340 IF (U=X(1-P))*(T=Y(1-P)) THEN 350 ELSE X(P)=U:Y(P)=T:F(P)=0
350 IF P=0 THEN P=1:GOTO 250
360 LOCATE 3*X(0)+10,3*Y(0):COLOR 7+5*(MI(0)>0):PRINT "1"+C$(0)
370 LOCATE 3*X(1)+10,3*Y(1):COLOR 7+5*(MI(1)>0):PRINT "2"+C$(0)
380 '-----   タイマーカウント   -----
390 MI(0)=MI(0)+(MI(0)>0):MI(1)=MI(1)+(MI(1)>0):COLOR 7
400 TI(0)=TI(0)-1:IF TI(0)=0 THEN V=0:GOSUB 430
410 TI(1)=TI(1)-1:IF TI(1)=0 THEN V=1:GOSUB 430:GOTO 240 ELSE 240
420 '-----   条件文の表示と消去   -----
430 IF L(V)>0 THEN L(V)=0:GOTO 450
440 S=RND(1)*11:IF (N(S)=0)+(L(1-V)=S+1) THEN 440 ELSE L(V)=S+1
450 TI(V)=15*WE*(5+(L(V)=0)*4)
460 LOCATE 1+19*V,22:PRINT W$(L(V));P$(SGN(L(V))):RETURN
470 '-----   パネル及び条件文の作成   -----
480 RESTORE 830:A$=CHR$(31)+STRING$(2,29)
490 FOR S=0 TO 5:READ A1$,A2$:T$(S)=A1$+A$+A2$:NEXT
500 FOR S=0 TO 12:READ W$(S):NEXT:RETURN
510 '-----   キーデータの読み込み   -----
520 RESTORE 870:FOR S=0 TO 15:READ A$
530 K(-(S>7),(S MOD 8))=VAL("&H"+A$):NEXT:RETURN
540 '-----   パネルのセッティング   -----
550 A=1:FOR T=0 TO 5:FOR S=0 TO 5:U=RND(1)*6+1:V=RND(1)*5
560 LOCATE 11+3*S,1+3*T:COLOR U:PRINT T$(V):M(S,T)=V:C(S,T)=U
570 GOSUB 680:NEXT S,T:COLOR 7:RETURN
580 '-----   スコア計算と表示   -----
590 SC(P)=SC(P)-(A=1):LOCATE 5+27*P,4:PRINT USING"##";SC(P)
600 IF SC(0)+SC(1)<33 THEN RETURN
610 '-----   GAME SET !!   -----
620 FOR S=0 TO 60:FOR T=60 TO S STEP -1:BEEP 1:NEXT:BEEP 0:NEXT
630 S=-(SC(0)<SC(1)):LINE(0,160)-(639,199),4+S,BF
640 LOCATE 0,22:PRINT SPC(39);
650 LOCATE 15,22:COLOR RND(1)*6+1:PRINT CHR$(49+S);"UP WIN!!"
660 A$=INKEY$:IF A$=" " THEN RUN ELSE 650
670 '-----   各条件文に合うパネルの数をチェック   -----
680 N(U-1)=N(U-1)+A
690 U=M(S,T):N(7)=N(7)-A*SGN((S=0)+(S=5)+(T=0)+(T=5))
700 N(8)=N(8)-A*((U=0)+(U=5)):N(9)=N(9)-A*((U=0)+(U>2))
710 N(10)=N(10)-A*((U=1)+(U=2)):RETURN
720 '-----   座標(S,T)のタイルは条件に合うか   -----
730 S=X(P):T=Y(P):U=L(V-1):IF M(S,T)=-1 THEN A=2:RETURN
740 ON U+1 GOTO 750,760,760,760,760,760,760,760,770,780,790,800,810
750 A=2:RETURN
760 A=-(C(S,T)=U):RETURN
770 A=-SGN((S=0)+(S=5)+(T=0)+(T=5)):RETURN
780 U=M(S,T):A=-((U=0)+(U=5)):RETURN
790 U=M(S,T):A=-((U=0)+(U>2)):RETURN
800 U=M(S,T):A=-((U=1)+(U=2)):RETURN
810 A=ABS(SGN(ABS(X(0)-X(1)))-SGN(ABS(Y(0)-Y(1)))):RETURN
820 '-----   各種データ   -----
830 DATA "■■","■■","◣ ","◣","  ◢","◢","■ ","■ ","▁","■","▲","▼"
840 DATA "","青い色の","赤い色の","紫色の","緑色の","水色の"
850 DATA "黄色の","白色の","外壁に沿った","ひしがたの"
860 DATA "長方形の","三角形の","カーソル隣の"
870 DATA E2,E4,E5,FE,FB,7F,F7,FB,E0,E1,E7,7F,BF,BF,FB,FE
```


★ついにBMスーパークイズ当たる! 先月, 当選率20%で有名なBMスーパークイズがついに当たり, 感激のあまり壁にケリをいれちまったぜ(笑)。(神奈川県平塚市・杉山　智17才)……【影: さて, あとは無事に賞品がそちらに届けばいいのだが……。】

PC-9801/286(N88-日本語BASIC(86))※要サウンドボード用



穴を掘って敵を埋めるアクション・ゲーム

平安京モンスター

石川　大吾

はじめに

あの懐かしの“平安京エイリアン”もどきを98で作ってみました。といっても基本的なしくみが同じなだけで，内容は随分ちがいます。外見のハデさはありませんが，かめばかむほど味のでる，スルメのような作品にしあがりました。

遊びかた

ゲームをRUNさせて中央にいるのが自分，四つ角にいるのがエイリアンです。⑧②④⑥で上下左右に移動させ，エイリアンにぶつからないようにしてください。

エイリアンのやっつけかたは，まずスペース・キーを押してから適当な方向の⑧②④⑥を押してください。するとそこに水色の「聖なる穴」が開くはずです。そこにエイリアンがはまると一定時間，動けなくなります。その間に穴を「掘る」ときと同じ操作でそのエイリアンを「埋め」てください。

LEVEL20まであります。1画面に穴は10個まで置けます。

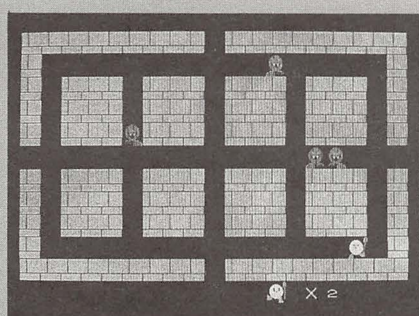
ゲームの特徴

何と言ってもエイリアンに6種の性格があることでしょう。LEVEL 1，2ではノーマルな動きしかありませんが，それ以降には，動きが予測できない奴や動きを読まないと「待ち伏せ」が通じない奴が現れ，LEVEL11からは何とテレポートする恐ろしい奴も現れます。エイリアンの外見は同じなので気をつけなければなりません。性格に合わせた攻めかたが必要だからです。

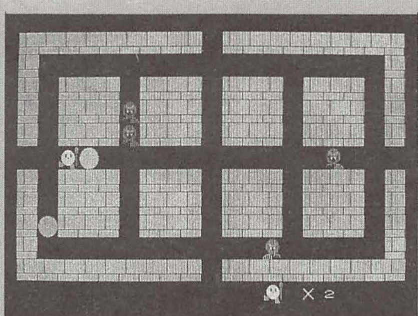
とくに後半はむずかしいので，敵の動きを読むことがより重要になってきます。

テクニックとヒント

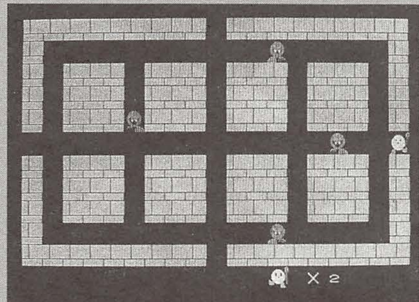
落ち着いてキーを押してください。あわてるとうまく穴が掘れません。スペース・キーを押すと少しの間，エイリアンの動きが止まるので，その間にテンキーを操作するのがコツです。これがマスターできればLEVEL10ぐらいまでは行けるでしょう。



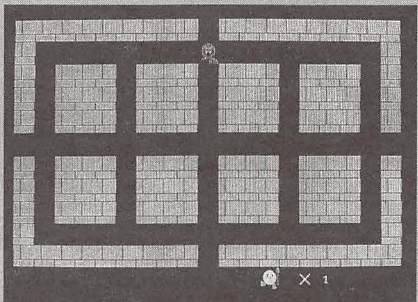
▲《写真1》エイリアンにつかまらないようにしながら落とし穴を掘ります



▲《写真2》エイリアンが通りそうなところに穴を掘ってエイリアンが落ちたら埋めます



▲《写真3》画面の右からぬけると左へワープします



▲《写真4》エイリアンにつかまるとミスになり1機減ります

《第1表》変数表

A, B, X, Y	常用
(AX, AY)	自機の座標
(BX(I), BY(I))	エイリアンの座標 (I=0～3)
(CX(J), CY(J))	穴の座標 (J=1～10)
C	キャラクター(自機)の数
D	音色
E	エイリアンの数
F(I)	エイリアンが穴に落ちているか？ 0→自由 それ以外→落ちてる，タイム・チェック
G(J)	穴はあるか？ 0→ない それ以外→ある，タイム・チェック
H(J)	穴にエイリアンはいるか？ 0→いない 1→いる
I(I)	エイリアンは生きているか0→生きてる 1→死んでる
J(I)	エイリアンの性格 (1～6)
K(I)	エイリアンの動きが上下か左右か
L	レベル
M	ブロックの色

★自分「ベーマガ読む？」，友人「うん読む。」，自分「OF，おもしろいよ。」，友人「ん？綱引きのかけ声，オーエス，オーエフ」，自分「貸さない！」，友人「？」。(栃木県真岡市・神原　稔16才)……【影：なんで？おもしろいのにねぇ。ねっ，みんな。一同：……。】

LEVEL 17からがかなりむずかしいので，そこまで5機以上残すぐらいの気合いがほしいです。あと，画面の端からでると反対側にでるのでうまく利用してください。

穴の消滅する時間とエイリアンの穴から脱出する時間がレベルごとに短くなります。

あとは祈るだけです。穴の上を通ってくれ，通ってくれ…と。ちなみにBGMは「通りゃんせ」です。音色とブロックの色がレベルごとに変わります。

あ，そうそう重要なヒントを忘れてました。敵の性格は2レベルごとに変わります。つまり，1と2，3と4，5と6…の性格は同じになっています。

プログラムについて

オールBASICです。プログラムは(とくに700～820が)グチャグチャしてます。僕のプログラミングの経験が未熟なためにこうなりました。すみません。

サウンドボードがない人や，「通りゃんせ」なんか聞きたくない人は，20行のCLEAR文以降と280，1090行のGOSUB 960，490行のREAD D，410行のGOSUB1000，1330～1350行の&Hがついてない数字全部，さらに960～1000行を削除してください。

改造は600～690行をいじるのが簡単です。J(0～3)＝1～6を組み変えることでエイリアンの動きが変わっていきます。ぜひ一度ためしてみてください。

付け足し

ゲーム・オーバーがでたときにⒸキーを押すとコンティニュー，Ⓡキーを押すとL1からになります。

★ ★

平安京モンスターのプログラム・リスト

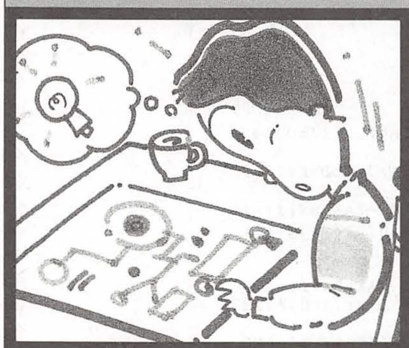
```
10 ' ******  HEIANKYO ALIEN 1992  ******               / PC-9801
20 CLS 3:SCREEN 3,2:CONSOLE 0,20,0,1:WIDTH 40,20:CLEAR ,&H5E00:PLAY ALLOC 255
30 COLOR ,,,,2:L=1:D=43:N=7:DIM G%(259),H%(259),I%(259),J%(259),K%(259)
40 DIM L%(259),M%(259):DRAW "C6BM1,20T7,7BM19,23T7,8":CIRCLE(15,15),10,7,,,,F
50 GOSUB 1020:GET(0,0)-(31,31),G%:CLS 2:DRAW "C6BM2,24T7,7BM20,22T7,6"
60 CIRCLE(14,15),10,7,,,,F:GOSUB 1020:GET(0,0)-(31,31),H%:CLS 2
70 CIRCLE(15,13),11,1,,,,F:N=6:GOSUB 1020:GET(0,0)-(31,31),I%
80 DRAW "C0BM0,25T31,6":LINE(11,14)-(19,14),1:N=2:GOSUB 1020
90 GET(0,0)-(31,31),J%:CLS 2:DRAW "C11T31,31C0U10L31R10U20":GET(0,1)-(31,31),K%
100 CLS 2:CIRCLE(16,16),15,1,,,,F,5:GET (0,0)-(31,31),L%:CLS 2
110 GET(0,0)-(31,31),M%:FOR I=0 TO 3:READ B1(I):READ B2(I):NEXT I
120 X=0:Y=0:GOSUB 1040:X=0:Y=192:GOSUB 1040:X=0:Y=320:GOSUB 1040:C=8
130 X=0:Y=0:GOSUB 1050:X=576:Y=0:GOSUB 1050:SCREEN ,0
140 COLOR 2:LOCATE 8,5:PRINT "平 安 京 エ イ リ ア ン"
150 COLOR 7:LOCATE 12,15:PRINT "HIT SPACE KEY":LOCATE 12,15
160 PRINT "                 ":A$=INKEY$:IF A$=" " THEN 170 ELSE 150
170 CLS 3:LOCATE 15,7:PRINT "LEVEL ";L:X=-32:Y=0:SCREEN ,2
180 E=4:FOR I=0 TO 3:I(I)=0:F(I)=0:NEXT I:FOR J=1 TO 10:G(J)=0:H(J)=0:NEXT J
190 X=X+32:GOSUB 1060:IF X=576 THEN X=-32:Y=Y+32:IF Y=352 THEN 210
200 GOTO 190
210 Y=32:FOR I=0 TO 1:X=32:FOR J=0 TO 16:GOSUB 1070:X=X+32:NEXT J:Y=Y+256:NEXT I
220 X=0:Y=160:FOR I=0 TO 19:GOSUB 1070:X=X+32:NEXT I
230 X=288:Y=0:FOR I=0 TO 11:GOSUB 1070:Y=Y+32:NEXT I
240 X=32:FOR I=0 TO 4:Y=32:FOR J=0 TO 8:GOSUB 1070:Y=Y+32:NEXT J:X=X+128:NEXT I
250 CLS 1:SCREEN ,0:PUT(288,160),G%,PSET
260 X=32:Y=32:GOSUB 1080:X=544:GOSUB 1080:X=32:Y=288:GOSUB 1080:X=544:GOSUB 1080
270 LOCATE 28,19:PRINT "X";C-1:PUT@(384,352),G%,PSET
280 AX=288:AY=160:FOR I=0 TO 3:BX(I)=B1(I):BY(I)=B2(I):X(I)=B1(I):Y(I)=B2(I):NEX
T I:GOSUB 600:GOSUB 960:B=1
290 ' ******  MAIN  ******
300 X=AX:Y=AY:IF INP(&HE9)=191 THEN GOSUB 500
310 AX=AX+(INP(&HE0)=239)*32-(INP(&HE0)=191)*32:AY=AY-(INP(&HE0)=251)*32+(INP(&H
E1)=254)*32
320 IF AX=X AND AY=Y THEN 360
330 GOSUB 870:IF POINT(AX+16,AY+16)<>0 THEN AX=X:AY=Y:GOTO 360
340 IF B=0 THEN B=1:PUT(AX,AY),G%,PSET:GOSUB 1070:GOTO 360
350 B=0:PUT(AX,AY),H%,PSET:GOSUB 1070
360 FOR I=0 TO 3:GOSUB 700:IF BX(I)=X(I) AND BY(I)=Y(I) THEN 410
370 GOSUB 830:IF POINT(BX(I),BY(I))=11 OR POINT(BX(I)+16,BY(I)+5)=1 THEN BX(I)=X
(I):BY(I)=Y(I):GOTO 410
380 IF B(I)=0 THEN PUT(BX(I),BY(I)),I%,PSET:B(I)=1:GOTO 400
390 B(I)=0:PUT(BX(I),BY(I)),J%,PSET
400 PUT(X(I),Y(I)),M%,PSET:X(I)=BX(I):Y(I)=BY(I)
410 IF AX<>BX(I) OR AY<>BY(I) THEN 440 ELSE GOSUB 1000:C=C-1:IF C>0 THEN 170
420 CLS 3:LOCATE 10,8:PRINT "GAME OVER":A$=INKEY$:IF A$="C" THEN 120
430 IF A$="R" THEN RUN ELSE 420
440 FOR J=1 TO 10:IF G(J)=0 THEN 470 ELSE IF BX(I)=CX(J) AND BY(I)=CY(J) THEN F(
I)=F(I)+1:H(J)=1
450 IF F(I)>100-3*L THEN F(I)=0:G(J)=0:H(J)=0:GOTO 470
460 G(J)=G(J)+1:IF G(J)>100-3*L AND H(J)=0 THEN PUT(CX(J),CY(J)),M%,PSET:G(J)=0
470 NEXT J
480 NEXT I:IF E>0 THEN 300
490 L=L+1:READ D:READ M:CLS 3:COLOR=(11,M):IF L=21 THEN 1090 ELSE 170
500 ' ******  SUB  ******
510 FOR J=1 TO 10:IF G(J)=0 THEN A=J:I=0:GOTO 530 ELSE IF J=10 THEN RETURN
520 NEXT J
530 CX(A)=AX+(INP(&HE0)=239)*32-(INP(&HE0)=191)*32:CY(A)=AY+(INP(&HE1)=254)*32-(
INP(&HE0)=251)*32
540 IF CX(A)=AX AND CY(A)=AY AND I<50 THEN I=I+1:GOTO 530
550 FOR J=1 TO 10:IF G(J)=0 THEN 560 ELSE IF CX(A)=CX(J) AND CY(A)=CY(J) AND H(J
)=1 THEN PUT(CX(J),CY(J)),M%,PSET:GOSUB 1010:E=E-1:G(J)=0:H(J)=0:GOTO 580
560 IF CX(A)<>CX(J) OR CY(A)<>CY(J) THEN GOSUB 870:IF POINT(CX(A)+16,CY(A)+16)<>
0 THEN 570 ELSE PUT(CX(A),CY(A)),L%,PSET:GOSUB 1010:G(A)=1:RETURN
570 NEXT J
580 FOR I=0 TO 3:IF I(I)=1 THEN 590 ELSE IF POINT(BX(I)+9,BY(I)+9)=0 THEN I(I)=1
590 NEXT I:RETURN
```


★つぐ美さん，おばけっていいですね。年はとらないし死なないし。でも，トイレに行けないしフロに入れない洋服も着替えられないし。つぐ美さんもなりません？(東京都町田市・大吉15才)……【つぐ美：じゃあ，影さんはおばけだったの？影：どんな意味じゃ。】

```
600 IF L=1 OR L=2 THEN FOR I=0 TO 3:J(I)=1:NEXT I:RETURN
610 IF L=3 OR L=4 THEN J(0)=1:J(1)=2:J(2)=1:J(3)=2:RETURN
620 IF L=5 OR L=6 THEN FOR I=0 TO 3:J(I)=2:NEXT I:RETURN
630 IF L=7 OR L=8 THEN J(0)=1:J(1)=2:J(2)=3:J(3)=1:RETURN
640 IF L=9 OR L=10 THEN J(0)=3:J(1)=2:J(2)=2:J(3)=1:RETURN
650 IF L=11 OR L=12 THEN J(0)=1:J(1)=2:J(2)=3:J(3)=4:RETURN
660 IF L=13 OR L=14 THEN J(0)=1:J(1)=4:J(2)=5:J(3)=6:RETURN
670 IF L=15 OR L=16 THEN J(0)=3:J(1)=5:J(2)=5:J(3)=6:RETURN
680 IF L=17 OR L=18 THEN J(0)=6:J(1)=4:J(2)=6:J(3)=5:RETURN
690 IF L=19 OR L=20 THEN J(0)=5:J(1)=4:J(2)=5:J(3)=4:RETURN
700 IF I(I)=1 THEN RETURN 480 ELSE IF F(I)>0 THEN RETURN 440
710 IF J(I)=1 THEN BX(I)=BX(I)+(AX<BX(I) AND K(I)=0)*32-(AX>BX(I) AND K(I)=0)*32
:BY(I)=BY(I)+(AY<BY(I) AND K(I)=1)*32-(AY>BY(I) AND K(I)=1)*32
720 IF J(I)=2 THEN A=INT(RND*10):BX(I)=BX(I)+(A<5 AND K(I)=0)*32-(A>4 AND K(I)=0
)*32:BY(I)=BY(I)+(A<5 AND K(I)=1)*32-(A>4 AND K(I)=1)*32
730 IF J(I)=3 THEN BX(I)=BX(I)+(AX<BX(I) AND AX>X OR BX(I)-AX=32)*32-(AX>BX(I) A
ND AX<X OR AX-BX(I)=32)*32:BY(I)=BY(I)+(AY<BY(I) AND AY>Y OR BY(I)-AY=32)*32-(AY
>BY(I) AND AY<Y OR AY-BY(I)=32)*32
740 IF J(I)=4 THEN 750 ELSE 770
750 IF ABS(AX-BX(I))<128 THEN BX(I)=BX(I)+(AX<BX(I) AND K(I)=0)*32-(AX>BX(I) AND
 K(I)=0)*32 ELSE BX(I)=BX(I)+(AX<BX(I) AND K(I)=0)*128-(AX>BX(I) AND K(I)=0)*128
:BEEP 1:BEEP 0
760 IF ABS(AY-BY(I))<128 THEN BY(I)=BY(I)+(AY<BY(I) AND K(I)=1)*32-(AY>BY(I) AND
 K(I)=1)*32 ELSE BY(I)=BY(I)+(AY<BY(I) AND K(I)=1)*128-(AY>BY(I) AND K(I)=1)*128
:BEEP 1:BEEP 0
770 IF J(I)=5 THEN A=INT(RND*10):BX(I)=BX(I)+(A<2 AND K(I)=0)*96+(A<5 AND K(I)=0
)*32-(A>4 AND K(I)=0)*32-(A>7 AND K(I)=0)*96:BY(I)=BY(I)+(A<2 AND K(I)=1)*96+(A<
5 AND K(I)=1)*32-(A>4 AND K(I)=1)*96-(A>7 AND K(I)=1)*32:BEEP 1:BEEP 0
780 IF J(I)=6 THEN 790 ELSE 810
790 IF ABS(AX-BX(I))<128 THEN BX(I)=BX(I)+(AX<BX(I) AND AX>X OR BX(I)-AX=32)*32-
(AX>BX(I) AND AX<X OR AX-BX(I)=32)*32 ELSE BX(I)=BX(I)+(AX<BX(I) AND AX>X AND K(
I)=0)*128-(AX>BX(I) AND AX<X AND K(I)=0)*128:BEEP 1:BEEP 0
800 IF ABS(AY-BY(I))<128 THEN BY(I)=BY(I)+(AY<BY(I) AND AY>Y OR BY(I)-AY=32)*32-
(AY>BY(I) AND AY<Y OR AY-BY(I)=32)*32 ELSE BY(I)=BY(I)+(AY<BY(I) AND AY>Y AND K(
I)=1)*128-(AY>BY(I) AND AY<Y AND K(I)=1)*128:BEEP 1:BEEP 0
810 IF K(I)=0 THEN K(I)=1 ELSE K(I)=0
820 RETURN
830 IF BX(I)<=-32 THEN BX(I)=576:RETURN
840 IF BX(I)>=608 THEN BX(I)=0:RETURN
850 IF BY(I)<=-32 THEN BY(I)=320:RETURN
860 IF BY(I)>=352 THEN BY(I)=0:RETURN
870 IF AX=-32 THEN AX=576:RETURN
880 IF AX=608 THEN AX=0:RETURN
890 IF AY=-32 THEN AY=320:RETURN
900 IF AY=352 THEN AY=0:RETURN
910 IF CX(A)=-32 THEN CX(A)=576:RETURN
920 IF CX(A)=608 THEN CX(A)=0:RETURN
930 IF CY(A)=-32 THEN CY(A)=320:RETURN
940 IF CY(A)=352 THEN CY(A)=0:RETURN
950 RETURN
960 PLAY "MB@=D;@V100L4A2AGAA8G8E2B-B-8B-8>D<B-8A8B-8A8G8G8AR"
970 PLAY "@=D;@V100L8B-4B-4.>D<B-AB-AGGA4R4F4.F8A4FEFEDDE4R4"
980 PLAY "@=D;@V100FF4FAAFEFEDDE4R4B-B-B-B->DD<B-AB-AGGA4.FFFFAFEFEDDE4R4"
990 PLAY "@=D;@V100RAAAAAAGAAAGDDERDEFGAB-AB-4>D4ED<B-4A4AGA2":RETURN
1000 PLAY ALLOC 255:PLAY "@23@V100O5L8C4C.C16C4D.D16D.C16C.<B12>C4":RETURN
1010 FOR I=0 TO 20:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I:RETURN
1020 FOR I=0 TO N:READ X:READ A:READ B:FOR J=0 TO B:READ Y1:READ Y2
1030 LINE(X,Y1)-(X,Y2),A:X=X+1:NEXT J,I:RETURN
1040 FOR I=0 TO 18:GOSUB 1060:X=X+32:NEXT I:RETURN
1050 FOR I=0 TO 10:GOSUB 1060:Y=Y+32:NEXT I:RETURN
1060 PUT(X,Y),K%,PSET:RETURN
1070 PUT(X,Y),M%,PSET:RETURN
1080 PUT(X,Y),I%,PSET:RETURN
1090 GOSUB 960:COLOR 2:CLS 3:LOCATE 7,6:PRINT "ＡＬＩＥＮＳ　ＤＩＥＤ　！"
1100 LOCATE 9,8:PRINT "ＡＬＬ　ＣＬＥＡＲ　！":X=-32:Y=0
1110 FOR I=0 TO 19:X=X-(Y=0)*32+(Y=352)*32:IF X=-32 THEN X=0 ELSE GOSUB 1060:NEX
T I
1120 FOR I=0 TO 10:Y=Y-(X=608)*32+(X=0)*32:GOSUB 1060:NEXT I:IF X=608 THEN 1110
1130 X=300:Y=250:GOSUB 1080:COLOR 1:LOCATE 7,15:PRINT "Ｉ’ｌｌ　Ｂｅ　Ｂａｃｋ"
1140 GOSUB 960:GOTO 1140
1150 ' ******  DATA  ******
1160 DATA 15,2,1,15,16,15,16,25,4,6,7,8,8,8,8,26,7,26,8,26,8,8,7,8,26,1,4,7,7,2
1170 DATA 7,1,6,2,7,7,7,26,5,4,2,6,1,1,0,0,1,1,2,6,3,0,4,20,20,20,21,20,21,21
1180 DATA 21,27,27,11,0,1,10,14,10,14,19,0,1,10,14,10,14,23,0,3,23,23,23,23,23
1190 DATA 28,23,29,24,4,7,21,23,6,22,7,21,7,18,6,14,7,10,7,7,7,7,26,5,5,4,6,2,4
1200 DATA 1,1,0,0,1,1,2,6,27,1,3,5,6,2,5,1,6,2,6,13,2,1,15,16,15,16,2,0,4,24,29
1210 DATA 24,28,24,25,24,24,24,24,10,0,1,11,12,11,12,17,0,1,11,12,11,12,20,0,6
1220 DATA 28,28,28,28,22,23,22,23,19,20,8,15,8,10,9,6,5,7,9,8,10,8,11,9,11,10
1230 DATA 11,11,11,16,6,5,11,11,10,11,9,11,8,11,8,10,7,9,8,2,14,12,13,13,15,14
1240 DATA 16,16,17,18,18,16,18,14,18,14,18,14,18,16,18,18,18,16,17,14,16,13,15
1250 DATA 12,13,11,7,2,14,15,14,17,14,15,17,7,2,14,15,14,17,14,15,0,3,13,28,31
1260 DATA 27,31,26,27,26,31,25,31,24,24,24,31,24,31,24,24,24,31,24,31,24,24,25
1270 DATA 31,26,31,17,3,10,26,29,25,26,24,24,24,29,24,24,24,29,24,24,24,29,24
1280 DATA 24,25,27,26,29,8,2,14,14,15,16,16,17,17,18,18,19,19,19,20,19,21,19,21
1290 DATA 19,21,19,20,19,19,18,18,17,17,16,16,14,15,4,3,8,26,29,24,26,24,24,24
1300 DATA 29,24,24,24,29,24,24,24,26,26,29,17,3,13,26,31,25,31,24,24,24,31,24
1310 DATA 31,24,24,24,31,24,31,24,24,25,31,26,31,26,27,27,31,28,31
1320 DATA 32,32,544,32,32,288,544,288
1330 DATA 12,&HF0F,5,&HAA0,21,&H00F,51,&H0A0,40,&H8A4,61,&HF00,14,&HA0A
1340 DATA 80,&H459,6,&HFF0,50,&H396,15,&HA00,55,&H0F0,2,&H00A,81,&H777,9,&H069
1350 DATA 33,&H0FF,49,&H492,18,&HAAA,54,&H000,78,&HFFF
```


★私に気に入られた番組, 雑誌, 企画等はかなりの確率で終わってしまう。まさかOFコーナーは終わりませんよね？(東京都足立区・永遠の初投稿だらいずし22才)……【編：永遠の初投稿って部分がナマナマしいなあ。】

X1シリーズ(CZ-8FB01 V1.0)用



2人対戦シミュレーション・ゲーム

STRATEGY OF TRIUMPH
(ストラテジー オブ トライアンフ)

岩崎　雄大

●ゲーム内容●

2人プレイ専用です。相手の持機を全部破壊したほうが勝者となります。

●遊びかた●

アルファベット2文字で表示されているのが持機(各プレイヤーごと6機ずつ)です。赤色で表示されているのがプレイヤー1の，水色がプレイヤー2のものです。持機には3種類あり，それぞれ能力に差があります（**第1表**参照)。

先攻はプレイヤー1です。1回の攻撃で持機3機を動かせます。左上で点滅しているのがカーソルです。それをテンキーの[8][2][4][6]で上下左右に動かし，持機の上に重ねスペース・キーを押すと，点滅が反転に変わります。これで持機を動かせます。

テンキーで持機の移動を終えれば，再びスペース・キーを押してください。これで移動完了です。移動し直したいときは，スペース・キーを押す前に[5]を押してください。持機がもとの位置に戻り，移動をやり直せます。一度移動した持機は，つぎの攻撃まで移動できません（黄色で塗りつぶされます)。プレイヤー1が終わればプレイヤー2の攻撃となります。操作はプレイヤー1とまったく一緒です。

画面上方に“PHASE：PLAYER ○”と表示されているので，現在どちらの攻撃かはわかると思います。

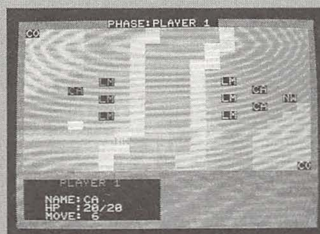
自分の持機を相手の持機に重ね，スペース・キーを押すと戦闘モードに入ります。画面中央にサイコロが表示されるので，画面下方の，持機のステータス表

《第1表》持機の能力

LM(Land Mover)	移動力5。河を渡るとき，移動力－1。
CW(annon Walker)	移動力8。河を渡るとき，移動力－2 。攻撃力がやや高い。
NW(Nimble Walker)	移動力10。河を渡っても移動力は－1。
CO(Colony)	ここにキャラクターを重ね，スペース・キーを押すとHPを全開できる。

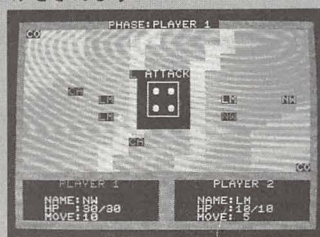
《第2表》変数表

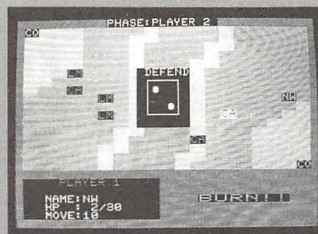
M, M(○)	キャラクターの移動力
A1(○, ○)	マップのデータ
A2(○, ○, ○)	プレイヤーごとのキャラクターの位置とHP格納用
X, Y	カーソルの位置
RX, RY	カーソルのもとの位置
C	カーソルとキャラクターが重なってるかの判定用
P, PL	プレイヤー1，2判定用
AT(○)	戦闘時のプレイヤーごとの攻撃力，防御力
MHP(○), MAP(○) MDC(○), MS(○) HP(○), AP(○) DC(○), S(○)	キャラクターの強さデータ
X(○), Y(○)	すでに動かしたキャラクターの位置
T, T(○)	ターン数
AM(○)	プレイヤーごとのキャラクターの総数



▲《写真1》各プレイヤーにあたえられた6機のコマを動かして戦います

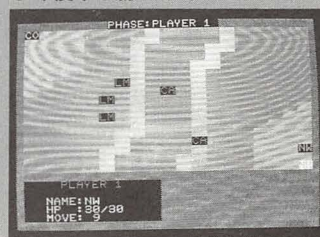
▼《写真2》戦闘はサイコロを使ってその大小で勝ち負けをきめます





▲《写真3》HPが0になると負けになりコマが画面から消えます

▼《写真4》画面の左上と右下にある補給ポイントをうまく使うと勝てるぞ



★ベーマガを創刊以来知っている人が何人いるかを知るためにはやっぱりベーマガのカルトQをだしたほうがいいと思います。ちなみに私はベーマガ歴5年です。(埼玉県・山守光秀20才)……【影：問題です。このOFを書いている今日はいったい何月何日でしょう。】

示欄の点滅しているほうのプレイヤーが，スペース・キーで止める権利があります。

しばらくするとまた，サイコロは動きはじめますので，同様にして権利のある側が止めてください。

サイコロを止め，目をだすことは4種類の意味があります。

ORDER…戦闘モードにおける攻撃の順序を決定します。でた目＋持機のスピードできまります。

ATTACK…でた目が持機の攻撃力に加算されます。

DEFEND…でた目が持機の防御力に加算されます。

RUN…5を押すことになります。これを宣言した側が，相手より多くの目をだせば戦闘を回避できます。失敗すれば多大なダメージをうけることになります。

画面下方のステータス表示が，緑色の“BURN！”に変わったほうが，やられたことを意味します。

あと，マップ左上と右下にある“CO”に持機を重ねスペース・キーを押すと，HPを回復させることができます。どちらのプレイヤーがどちらの“CO”を利用してもかまいません。

●最後に●

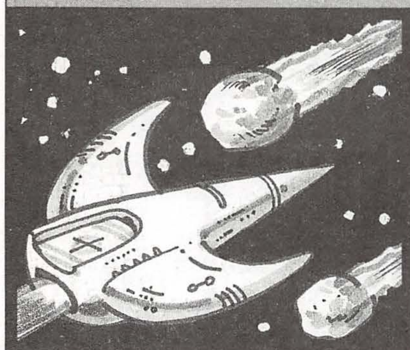
プレイヤー1とプレイヤー2の操作がまったく同じなので，混乱しないように絶えず画面上方の“PHASE：PLAYER○”の表示を見，どちらの攻撃かを確認してください。同様にサイコロを止める場合も，どちらにその権利があるのかステータス表示欄の点滅を確認してください。

STRATEGY OF TRIUMPHのプログラム・リスト

```
10 '  SHOKI SETTEI 
20 CLS:WIDTH 40:INIT:CLICK OFF:DIM A1(18,16),A2(3,18,16),SA(48),A$(16)
30 FOR I=0 TO 1:READ MA$(I):NEXT:FOR I=1 TO 3:READ MS$(I),MHP(I),MAP(I),MDC(I)
40 READ MS(I),M(I):NEXT:FOR I=0 TO 5:READ A$(I):NEXT:T(0)=3:T(1)=3
50 AM(0)=6:AM(1)=6:FOR I=0 TO 3:READ ME$(I):NEXT
60 FOR I=0 TO 4:READ A$:OT$(I)=A$:NEXT
70 SA$(1)=A$(0)+A$(5)+A$(2)+A$(5)+A$(0):SA$(2)=A$(1)+A$(5)+A$(0)+A$(5)+A$(3)
80 SA$(3)=A$(1)+A$(5)+A$(2)+A$(5)+A$(3):SA$(4)=A$(4)+A$(5)+A$(0)+A$(5)+A$(4)
90 SA$(5)=A$(4)+A$(5)+A$(2)+A$(5)+A$(4):SA$(6)=A$(4)+A$(5)+A$(4)+A$(5)+A$(4)
100 FOR I=0 TO 8:READ A$(I):NEXT:FOR I=9 TO 16:FOR J=0 TO 18
110 A$(I)=A$(I)+MID$(A$(16-I),19-J,1):NEXT:NEXT
120 FOR J=0 TO 16:FOR I=0 TO 18:A1(I,J)=VAL(MID$(A$(J),I+1,1)):NEXT:NEXT
130 '  TITLE 
140 COLOR 3:LINE(0,0)-(39,24),"▒",BF
150 CSIZE 2:COLOR 6:LOCATE 4,6:PRINT#0"STRATEGY":LOCATE 18,10:PRINT#0"OF"
160 LOCATE 22,14:PRINT#0"TRIUMPH":CSIZE:COLOR 7
170 REPEAT LOCATE  9,22:PRINT"PRESS <SPACE> TO START":UNTIL STRIG(0)
180 COLOR 3:LINE(0,0)-(39,24),"▒",BF
190 '  MAP DRAW 
200 FOR J=0 TO 16:FOR I=0 TO 18:COLOR A1(I,J):LOCATE I*2+1,J+1:PRINT MA$(0)
210 NEXT:NEXT:FOR J=0 TO 1:READ A$:FOR I=1 TO 3 STEP 2
220 A=VAL("&H"+MID$(A$,I,2)):Z(I)=A:NEXT
230 LOCATE Z(1)*2+1,Z(3)+1:PRINT MA$(1):NEXT
240 FOR J=0 TO 1:COLOR -(J=0)*2-(J=1)*5:FOR I=0 TO 2:LOCATE 11-(J=1)*16,7+I*2
250 PRINT MS$(3):A2(J,5-(J=1)*8,6+I*2)=3:A2(J+2,5-(J=1)*8,6+I*2)=MHP(3):NEXT
260 FOR I=0 TO 1:LOCATE 7-(J=1)*24,8+I*2:PRINT MS$(2)
270 A2(J,3-(J=1)*12,7+I*2)=2:A2(J+2,3-(J=1)*12,7+I*2)=MHP(2):NEXT
280 LOCATE 3-(J=1)*32,9:PRINT MS$(1)
290 A2(J,1-(J=1)*16,8)=1:A2(J+2,1-(J=1)*16,8)=MHP(1):NEXT
300 CFLASH 1:GOSUB 420:CFLASH
310 '  CURSOR MOVE 
320 IF STRIG(0) THEN 320
330 IF T=T(P) THEN T=0:T(P)=T(P)-T1:T1=0:P=-(P=0):CLS 0 ELSE 350
340 FOR I=0 TO 2:X(I)=-1:Y(I)=-1:NEXT
350 FOR I=0 TO 1:IF T(I)=0 THEN 1010 ELSE NEXT
360 PAUSE 1:S=STICK(0):V=(S=4)-(S=6):W=(S=8)-(S=2):ON C GOTO 470
370 COLOR 7:LOCATE 12,0:PRINT"PHASE:PLAYER";P+1
380 IF STRIG(0) AND A2(P,X/2,Y)>0 THEN RX=X:RY=Y:GOTO 430
390 IF V+W=0 THEN 360
400 GOSUB 550:GOSUB 410:X=X+V*2:Y=Y+W:CFLASH 1:GOSUB 410:CFLASH:GOTO 360
410 FOR I=1 TO 2:IF A2(P,X/2,Y)>0 THEN GOSUB 660:RETURN ELSE P=-(P=0):NEXT
420 COLOR A1(X/2,Y):LOCATE X+1,Y+1:PRINT MA$(-(A1(X/2,Y)=7)):RETURN
430 FOR I=0 TO 2:IF X(I)=X AND Y(I)=Y THEN 360 ELSE NEXT
440 PLAY OT$(0):C=1:CREV 1:GOSUB 660
450 CREV:PL=P+1:GOSUB 1130:GOSUB 1080
460 IF STRIG(0) THEN 460
470 IF S=5 THEN 630 ELSE IF STRIG(0) THEN 570
480 IF V+W=0 THEN 360 ELSE GOSUB 550:CREV
490 IF A2(P,X/2,Y)<>1 AND A1(X/2,Y)=1 THEN M=M+1
500 IF A2(P,(X+V*2)/2,Y+W)>0 THEN CREV 1:GOTO 360 ELSE FOR I=0 TO 2 STEP 2
510 A2(P+I,(X+V*2)/2,Y+W)=A2(P+I,X/2,Y):A2(P+I,X/2,Y)=0:NEXT:GOSUB 410
520 X=X+V*2:Y=Y+W:CREV 1:GOSUB 410:M=M+1:CREV:GOSUB 1080
530 IF A2(P,X/2,Y)<>1 AND A1(X/2,Y)=1 AND M(A2(P,X/2,Y))-M=1 THEN 560
540 IF M=M(A2(P,X/2,Y)) THEN 560 ELSE 360
550 IF X+V<0 OR X+V*2>36 OR Y+W<0 OR Y+W>16 THEN RETURN 360 ELSE RETURN
560 IF STRIG(0) ELSE IF STICK(0)=5 THEN 630 ELSE 560
570 IF A1(X/2,Y)=7 THEN A2(P+2,X/2,Y)=MHP(A2(P,X/2,Y)):PL=P+1 ELSE 590
580 PLAY OT$(0):GOSUB 1080:PAUSE 20:GOSUB 1140
590 CREV:CFLASH 1:GOSUB 660:CFLASH:X(T)=X:Y(T)=Y:T=T+1:C=0:M=0
600 LINE((X+1)*8,(Y+1)*8)-((X+3)*8-1,(Y+2)*8-1),PSET,6,BF
610 IF A2(-(P=0),X/2,Y)>0 THEN PLAY OT$(1):GOTO 690
620 PLAY OT$(2):GOSUB 1140:GOTO 320
630 D=A2(P,X/2,Y):E=A2(P+2,X/2,Y):A2(P,X/2,Y)=0:A2(P+2,X/2,Y)=0
640 CREV:GOSUB 410:X=RX:Y=RY:A2(P,X/2,Y)=D:A2(P+2,X/2,Y)=E:M=0
650 CREV 1:GOSUB 410:CREV:GOSUB 1080:GOTO 360
660 COLOR -(P=0)*2-(P=1)*5:LOCATE X+1,Y+1:PRINT MS$(A2(P,X/2,Y))
670 IF I=2 THEN P=-(P=0):RETURN ELSE RETURN
680 '  BATTLE MODE 
690 PL=-(P=1)-(P=0)*2:GOSUB 1130:GOSUB 1080
700 CLS 0:GET@(16,6)-(22,12),SA:LINE(16,6)-(22,12)," ",BF:PL=P+1
710 P(1)=A2(0,X/2,Y):P(2)=A2(1,X/2,Y):FOR I=1 TO 2
720 HP(I)=A2(I+1,X/2,Y):AP(I)=MAP(P(I)):DC(I)=MDC(P(I)):S(I)=MS(P(I)):NEXT
730 GOSUB 1130:GOSUB 1050:Q=0:GOSUB 890:AT(PL)=S(PL)+ME:GOSUB 870
740 GOSUB 1050:GOSUB 890:AT(PL)=S(PL)+ME:IF AT(1)=AT(2) THEN 730
750 PL=-(AT(1)>AT(2))-(AT(1)<AT(2))*2
760 GOSUB 1050:Q=1:GOSUB 890:AT(PL)=AP(PL)+ME
770 GOSUB 870:GOSUB 1050:Q=2:GOSUB 890
780 AT(PL)=DC(PL)+ME:AT=AT(-(PL=2)-(PL=1)*2)-AT(PL):HP(PL)=HP(PL)-AT*-(AT>0)
790 IF HP(PL)>0 THEN A2(PL+1,X/2,Y)=HP(PL):GOSUB 1080:GOTO 760
800 A2(PL+1,X/2,Y)=0:GOSUB 1060:A2(PL-1,X/2,Y)=0:AM(PL-1)=AM(PL-1)-1
810 IF PL<>P+1 THEN T(PL-1)=T(PL-1)+(AM(PL-1)<3) ELSE T1=T1-(AM(PL-1)<3)
820 GOSUB 870:GOSUB 950:CFLASH 1:COLOR -(PL=1)*2-(PL=2)*5
830 LOCATE X+1,Y+1:PRINT MS$(A2(PL-1,X/2,Y))
840 CFLASH:GOSUB 1140:GOSUB 870:GOSUB 1140:FOR I=0 TO T-1
850 LINE((X(I)+1)*8,(Y(I)+1)*8)-((X(I)+3)*8-1,(Y(I)+2)*8-1),PSET,6,BF
860 NEXT:GOTO 320
870 PL=-(PL=2)-(PL=1)*2:RETURN
880 '  SAIKORO 
890 COLOR 7:LOCATE 17,7:PRINT"┌───┐"
900 FOR I=8 TO 10:LOCATE 17,I:PRINT"|   |":NEXT:LOCATE 17,11:PRINT"└───┘"
910 LOCATE 17,6:PRINT"       ":LOCATE 17,6:PRINT ME$(Q)
920 ME=INT(RND(1)*6)+1:LOCATE 18,8:PRINT SA$(ME)
930 IF STICK(0)=5 AND Q<>3 THEN 970
940 IF STRIG(0) THEN PAUSE 20:RETURN ELSE 920
950 PUT@(16,6)-(22,12),SA:RETURN
960 '  ESCAPE 
970 Q=3:GOSUB 890:ME(PL)=ME:GOSUB 870:GOSUB 1050:GOSUB 890:ME(PL)=ME
980 IF ME(PL)<ME(-(PL=2)-(PL=1)*2) THEN PLAY OT$(2):Q=0:GOSUB 950:GOTO 840
990 AT(PL)=AT(PL)+6:ME=0:Q=0:GOSUB 870:GOTO 780
1000 '  WINNER! 
1010 CLS 4:COLOR -(I=1)*2-(I=0)*5:CSIZE 3:LOCATE 4,8:PRINT#0"PLAYER";-(I=0)+1
1020 COLOR 7:LOCATE 18,12:PRINT#0"IS":COLOR 6:LOCATE 22,16:PRINT#0"WINNER!"
1030 CFLASH:PLAY OT$(4):PAUSE 30:RUN
1040 '  STATUS 
1050 CFLASH:GOSUB 870:GOSUB 1080:CFLASH 1:GOSUB 870:GOSUB 1080:RETURN
1060 GOSUB 1140:COLOR 4:LOCATE 4-(PL=2)*20,21:CSIZE 2
1070 PRINT#0"BURN!!":PLAY OT$(3):PAUSE 10:CSIZE:RETURN
1080 COLOR -(PL=1)*2-(PL=2)*5:LOCATE 6-(PL=2)*20,19:PRINT"PLAYER";PL:CFLASH
1090 PPL=A2(PL-1,X/2,Y):COLOR 7:LOCATE 4-(PL=2)*20,21:PRINT"NAME:";MS$(PPL)
1100 LOCATE 4-(PL=2)*20,22:PRINT USING"HP  :##";A2(PL+1,X/2,Y);
1110 PRINT USING"/##";MHP(PPL)
1120 LOCATE 4-(PL=2)*20,23:PRINT USING"MOVE:##";M(PPL)-M:RETURN
1130 LINE(1-(PL=2)*20,19)-(18-(PL=2)*20,23)," ",BF:RETURN
1140 COLOR 3:LINE(1-(PL=2)*20,19)-(18-(PL=2)*20,23),"▒",BF:RETURN
1150 '  DATA 
1160 DATA ■,CO,NW,30,10,10,10,10,CA,20,12,8,7,8,LM,10,6,5,6,5
1170 DATA "   ","●  "," ● ","  ●","● ●","←←←↓"
1180 DATA ORDER,ATTACK,DEFEND,R U N
1190 DATA "O3C0+CC+C:O3E0+EE+E","O3D0+DD+D:O3F0+FF+F","O6C0DEFG"
1200 DATA "O3B0#AA#GG#FFE#DD#CC:O3R0B#AA#GG#FFE#DD#CC"
1210 DATA "O5V15C1V13CV15CV13CV15C3F5A3G7:O4V15C1V13CV15CV13CV15C3FV13FV15FE7"
1220 DATA 7666444461111644444,6666444661111644444,6666444611116644444
1230 DATA 6666444611116444444,6666444611166444444,6664444611164444444
1240 DATA 6644444611164444444,6444444611164444444,4444444611164444444
1250 DATA 0000,1210
```

★影さん，なぜ誤字のハガキを載せるのですか？前に絶対に載せないと言ったくせに。影さんは最低の人間だ。（徳島県阿波郡・安友健二15才）…【影：問題です。いつ私はそんなことを言ったのでしょう？ぜんぜん覚えてねーや。では，これもカルトQということで。】

X1シリーズ(CZ-8FB01 V1.0/2.0)用



アステロイドを走り抜けろ！

石遍路（ストーンヘンジ）

BANCO

緊急事態発生

「惑星間防衛システムを知ってるか？じつはあそこのメイン・コンピュータが暴走した。このままでは，いつ地球にビームが飛んでくるかわからん。そこでだ，影。君に頼みがある。いますぐ石遍路と呼ばれるアステロイド地帯へ行って，コンピュータ『ボス』を破壊してきてほしい」

「無茶言わないでよー」

「君ならコンピュータを壊すのは慣れているはずだ。君には特別機『BM-480』をやろう」

「やだなー」

「では君の給料を今の倍にしてやる」

「私にまかせなさい♪」

こうして影さんの一生に一度の大仕事がはじまった。

出発の日

「おい，影。聞こえるか！」

「あいよー！」

「お前の右手に数字があるだろ。この機体は，4・6で左右に横ワープ（©ぱろでぃうす）する。この機体は自分と同じ形の排気ガスをだすから見まちがえないように。また，左手の長いボタンで『スーパーミラクルボスには効かないレーザー』がでる」

「ボスには効かないってどういうことだよ！」

「心配するな。ボスが現れると自動的に『ボスにしか効かないレーザー』がでる。君はそいつを当てるだけで良いのじゃ」

「でもこんなへんちくりんで勝てるの？」

「へんちくりんで悪かったな。現地にはたくさんのエネルギー・ボールが落ちている。**第1表**がそれだ。回収しそこなっても，5ボタンで『瞬間前後ひっくり返り機能』が使える。ただ，逆に進むと当然ボスからは遠くなる。気をつけろ！」

「何か恐ろしいな～」

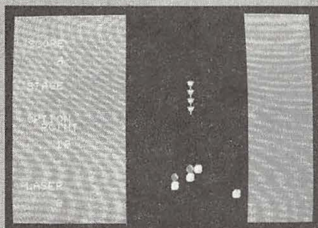
「だいじょうぶ！この機体には『自動自己修理機能』が備わっているから何回でもチャレンジできるぞ。あ，そうだ。

《第1表》エネルギー・ボール

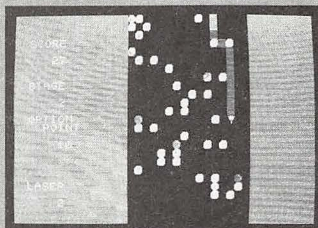
青	貴重な鉱物資源。高い値で売れるだろう。
赤	BM-480を守るバリアがつく。7段階。
緑	白いレーザーの撃てる数が1回増える。
水色	オプション・ポイントが一つ減り，0になると機体のとなりにオプションがつく。

《第2表》変数表

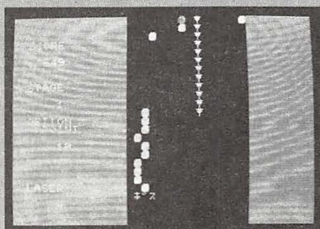
C$( )	石のパターン
B$( )	ボスのビームのパターン
LX, RX	左右の壁の位置
RO	ステージ数
SC, HI	スコア・ハイスコア
L	レーザーの撃てる回数
BO	ボスの硬さ
X	自機の位置
CS	カウンター
S1	進む方向
BA	バリアの残り数
BX	ボスの位置
OX	オプションの場所



◀《写真1》自機を左右に動かしてアステロイド地帯を突破してください



◀《写真2》エネルギー・ボールを取って自機をパワーアップだ！



◀《写真3》一定距離を進むとボスが出現します。レーザーを撃って破壊しよう



◀《写真4》ボスを倒すとボーナス・ゲームができます

★ねえ，チューして♥チュー♥♥【つぐ美：最近，このコのハガキ，アレじゃない？一同：同感。ともこ：女のコはみんなこーゆーモノが好きだと思うんですケド…。】(三重県度会郡・ともこざるは狂ってしまった♥14才)……【影：X'マスがんばってください。それだけ。】

石遍路のプログラム・リスト

```
10 '□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
20 '□    ┬─ 、==   ロ タ  ←クルシィッ!              ``              □
30 '□    ├□ ┐ ヒ    エ `              ,.┬                          □
40 '□    └□ L_┴┴_ ノエ,ロ  ── ストーン・ヘンジ   ノエ   「イシヘンロ」デハ アリマセンョ!   □
50 '□                                                                □
60 '□  Programmed  by  BANCO       [X1/turbo] CZ8CB01/FB01 VER1 センヨウ   □
70 '□                      1991年 2月24日 カンセイ                      □
80 '□                                                                □
90 '□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
100 DEFINT A-Z:INIT:RESTORE 450:CGEN 1:DIM P(15):CLICK OFF:WIDTH 2:DEFSNG S
105 DEFCHR$(32)=STRING$(24,0)
110 SOUND 6,30:SOUND 7,56:PLAY 300:PLAY"V15R0:V15R0:V15R0":GOSUB 780:GOSUB 1030
120 RESTORE 450:FOR I=0 TO 5:READ B$(I):NEXT:FOR I=0 TO 8:READ C$(I):NEXT
130 LX=15:RX=30:OP=10:HI=10000:RO=1:L=2:FOR I=32 TO 58:D$=LEFT$(CGPAT$(I),8)
135 GOSUB 430:DEFCHR$(I)=D$+D$+D$:NEXT
140 LINE(0,0)-(LX*8-1,199),PSET,1,BF:LINE(RX*8+8,0)-(319,199),PSET,1,BF
150 CLS:CGEN 1:S1=1:X=23:RESTORE:BO=0:CS=0:OX=-24*(OP=0):KB$=C$((RO-1)MOD10)
160 SOUND 7,55:INIT:CLS:LOCATE 2,3:PRINT"SCORE":LOCATE 2,8:PRINT"STAGE"
170 LOCATE 2,12:PRINT"OPTION":LOCATE 4,13:PRINT"POINT":LOCATE2,20:PRINT"LASER"
180 LOCATE 5,10:PRINT USING"##";RO:CGEN 1:GOSUB 740
184 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
185 '■■■■■■■■■■■■■■■■   メイン ルーチン   ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
186 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
190 S=STICK(0):SWAPKA$,KB$:CGEN 1
200 CONSOLE:LOCATE 2,5:PRINT USING"#####";SC:LOCATE 6,15:PRINT USING"##";OP
210 LOCATE 5,22:PRINTUSING"##";L;:GOSUB 740:XX=(S=4)-(S=6):SC$=SCRN$(X+XX,12,1)
220 IF S=5 THEN IF S1=1 THEN S1=2:PLAY":O4C05C06C04" ELSE S1=1:PLAY":O6C05C04C"
230 ON ASC(SC$)-95 GOTO 630,640,650,660,680              '---- アタリハンテイ
240 IF X+XX<LX OR X+XX>RX THEN 630                        '---- ヨコニ アタッタ
250 IF OP=0 THEN IF XX THEN OX=X
260 X=X+XX:SC=SC+1:CS=CS+1:LOCATE X,12:PRINT J$:IF STRIG(0) AND L THEN 750
270 IF OP=0 THEN CGEN 0:COLOR 2:LOCATE OX,12:PRINT"□":CGEN 1:COLOR 7
280 IF BA THEN COLOR BA:CGEN 0:LOCATE X,12:PRINT"■":COLOR 7:CGEN 1
290 LOCATE X,12:PRINT"":IF BO THEN 470              '---- 「ボス」ガ イルカ?
300 RD=RND*(RX-LX)+LX:ON S1 GOTO 310,320                    '┐
310 LOCATE RD,22:J$="A":PRINT KA$;:LOCATE 21,24:PRINT:GOTO 330:  '┼ ショウガイブツ
320 LOCATE RD,1:PRINT KA$:J$="@":LOCATE 21,0:PRINT CHR$(15):CS=CS-2'┘
330 IF CS=150 THEN BO=RO*3+3:BX=20:BB=0             '---- 「ボス」ガ デタ!
340 A=RND*10:LOCATE RD,35-S1*15:IF A<4 THEN PRINT CHR$(96+A):GOTO 190 '┬アイテム
350 IF RND<.1 AND OP THEN PRINT"d":GOTO 190 ELSE 190
354 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
355 '■■■■■■■■■■■■■■■■   オット ブツカッチマッタ!   ■■■■■■■■■■■■■■■■
356 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
360 IF BA THEN BA=BA-1:CGEN 1:GOTO 280         '---- ヨカッタ! バリアガアッタ!
370 IF HI<SC THEN HI=SC
380 CONSOLE:LOCATE 16,7:PRINT" HIGHEST";HI
390 LOCATE 16,10:PRINT"  SCORE";SC:L=2:OP=10:OX=0
400 LOCATE 16,15:PRINT"END:8 CONT:2"
410 SC=0:I$=INKEY$:IF I$="2" THEN 150 ELSE IF I$="8" THEN CLS4:GOTO130 ELSE410
415 '■■■■■■■■ SUB ■■■■   キャラクター   ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
420          '┌ジキノキャラ
430 DEFCHR$(64)=HEXCHR$("080808143E3E7F000808081C3E3E7F14080808143E3E7F14")
435 DEFCHR$(65)=HEXCHR$("007F3E3E14080808147F3E3E1C080808147F3E3E14080808")
440 SP$=SPACE$(14):KA$="`":KB$=C$((RO-1)MOD10):RETURN
450 DATA " ` "," ``"," ```"," ````"," `````"," ``````"
460 DATA`,` `,``,```,`` `,````,``a`,``a``a,```b```b```b``,`b←↓`↑`c←↓`↑`b←↓`↑`
464 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
465 '■■■■■■■■■■■■■■■■   「ボス」ノ トージョー!   ■■■■■■■■■■■■■■■■
466 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
470 LOCATE BX,21:PRINT"     ":BX=BX+INT(RND*3)-1
480 IF BX<LX THEN BX=LX ELSE IF BX>RX-2 THEN BX=RX-2
490 CGEN 0:LOCATE BX,22:PRINT"ボス":BB=BB+1
500 IF BB>10-RO THEN LOCATE BX,21:COLOR 5:CGEN 1:PRINT B$((RO-1)MOD6):COLOR 7
510 SC=SC-1:IF BB>20 THEN BB=0
520 LOCATE 21,24:PRINT:IF BB MOD10<>9 THEN 190
530 X1=X*8+3:CGEN 1:LOCATE X,12:PRINT "A":LINE(X1,104)-(X1,199),PSET,4
540 IF ABS(BX-X+1)<2 THEN DA=1-(BX=X-1) ELSE DA=0
550 IF OP=0 THEN O=OX*8+3:LINE(O,104)-(O,199),PSET,3
560 IF ABS(BX-OX+1)<2 THEN DA=DA+1-(BX=OX-1)
570 IF DA THEN 600
580 LINE(X1,104)-(X1,199),PSET,0:IF OP=0 THEN LINE(O,104)-(O,199),PSET,0
590 LOCATE X,12:PRINT " ":GOTO 190
600 BO=BO-DA:COLOR ,7:COLOR ,6:COLOR ,2:COLOR ,0:SOUND 7,1:SOUND 6,DA*85
610 PALET 1,2:PALET 1,1:PLAY"O3GO7GV13GV11GV9GV15O4":SOUND 6,255
620 IF BO<1 THEN 690 ELSE 580
630 CGEN:PLAY"T1O1C0GDC":GOTO 360
635 '■■■■■■■■ SUB ■■■■   アイテムノ コウカ   ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
640 SC=SC+100:PLAY"T1O5C0DEFGEDC":GOTO 250
650 BA=BA+1:PLAY":T1O5C0GC":IF BA>7 THEN BA=7:SC=SC+50:GOTO 250 ELSE 250
660 L=L+1:PLAY"O4GEC":CONSOLE
670 LOCATE 5,22:PRINT USING"##";L;:GOSUB 740:GOTO 250
680 OP=OP-1-(OP=0):PLAY":O4G0BFAEGDFCE":IF OP THEN 250 ELSE OX=X+1:GOTO 250
684 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
685 '■■■■■■■■■■■■■■■■   「ボス」ヲ ヤッツケタ   ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
686 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
690 CONSOLE:SOUND 7,1:SOUND 6,255:SOUND 8,16:SOUND 12,100:SOUND 13,0
700 FOR I=0 TO 40:COLOR 2,2:COLOR ,6
710 LINE(BX+1,21)-(RND*37,RND*5+18),"*":COLOR 7,0:NEXT:PAUSE 5:RO=RO+1
720 LINE(X1,104)-(X1,199),PSET,0:LINE(O,104)-(O,199),PSET,0
730 CONSOLE:CGEN 0:IF RO>10 THEN LX=LX+1:RX=RX-1:GOTO 1150 ELSE 840
735 '■■■■■■■■■■ SUB ■■■■   ガメンヲ モドス   ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
740 CONSOLE 0,25,LX,RX-LX+1:RETURN
745 '■■■■■■■■■■ SUB ■■■■   レーザー ハッシャ !   ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
750 CGEN 0:LINE(X,13-S1)-(X,35-S1*16),"|":LINE(X,13-S1)-(X,35-S1*16)," "
760 L=L-1:CGEN 1:PLAY"O8C"
770 CONSOLE:LOCATE 5,22:PRINT USING"##";L;:GOSUB 740:GOTO 280
775 '■■■■■■■■■■ SUB ■■■■   キャラクター テイギ   ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
780 RESTORE 790:FOR I=96 TO 100:READ A$:DEF CHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT:RETURN
790 DATA 3E7FFFFFFFFFFF7E387CFCFCFCF870003E7FFFFFFFFFFE7C
800 DATA 3C7EFFFFFFFF7E3C0008040202000000000008040202000000
810 DATA 00080402020000003C7EFFFFFFFF7E3C0008040202000000
820 DATA 0008040202000000000804020200000003C7EFFFFFFFF7E3C
830 DATA 3C7EFFFFFFFF7E3C0008040202000000003C7EFFFFFFFF7E3C
834 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
835 '■■■■■■■■■■■■■■■■   BONUS GAMEヤ!   ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
836 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
840 SCREEN:CLS:LOCATE 10,5:PRINT"BONUS GAME !!"
850 LOCATE 5,10:PRINT"5ビョウゴニ スペースヲ オシテクダサイ!":PAUSE 9
860 LOCATE 5,10:PRINT"4":PAUSE 9
870 SOUND 7,56:SOUND 0,28:SOUND 1,1:SOUND 2,25:SOUND 3,1
880 FOR I=3 TO 2 STEP -1:LOCATE 5,10:PRINT CHR$(I+48):SOUND 8,15:SOUND 9,15
890 PAUSE 4:SOUND 8,0:SOUND 9,0:PAUSE 5:NEXT:LOCATE 5,10:PRINT"1"
900 SOUND 8,15:SOUND 9,15:A=0:Z=0:X=-185:Y=-110:GOSUB 1010
910 SOUND 8,0:SOUND 9,0:X=-109:Y=0:GOSUB 1010:LOCATE 5,10:PRINT"0"
920 SOUND 0,142:SOUND 1,0:SOUND 2,140:SOUND 3,0:SOUND 8,15:SOUND 9,15
930 X=1:Y=200:GOSUB 1010:SOUND 8,0:SOUND 9,0
940 IF A=0 THEN BO=0:GOTO 990 ELSE LOCATE 5,15:PRINT USING"セイセキ    ゴサ +###";-Z
950 IF Z=0 THEN BO=10000:LOCATE 8,18:PRINT"SPECIAL BONUS":GOTO 990
960 BO=0:Z=ABS(Z):IF Z<5 THEN LOCATE 8,18:PRINT"EXTRA BONUS":BO=1000*(5-Z)
970 IF Z/50=INT(Z/50) THEN LOCATE 5,10:PRINT"LUCKY BONUS":BO=100*Z:GOTO 990
980 BO=BO+1000-Z*8
990 LOCATE 10,20:PRINT USING"BONUS:#####pts";BO:SC=SC+BO
1000 PAUSE 40:GOTO 150
1010 FOR I=X TO Y:IF STRIG(0) AND A=0 THEN A=1:Z=-I
1020 NEXT:RETURN
1024 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1025 '■■■■■■■■■■■■■■■■   タイトル ガメン   ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1026 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1030 RESTORE 1120:CLS4:PRW 1:CGEN 1:SCREEN 0:FOR I=0 TO 4:READ A$:FOR J=0 TO 11
1040 B$=RIGHT$("0000000"+BIN$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))),8)
1050 FOR K=0 TO 7:IF MID$(B$,K+1,1)="1" THEN LOCATE I*8+K+1,J+1:PRINT"`"
1060 NEXT K,J,I:CGEN 0:LOCATE 0,0:PRINT "  ストーン"SPC(7)"ヘ  ン"SPC(9)"ジ"
1070 LINE(8,8)-(287,103),PSET,2,BF:PRW 0
1080 GOSUB 1110:FOR I=0 TO 19
1090 LOCATE I,18:PRINT " SPACE":LOCATE 33-I,18:PRINT "PUSH ":NEXT
1100 IF STRIG(0) THEN CLS 4:RETURN ELSE 1100
1110 SOUND 7,1:SOUND 8,16:SOUND 12,10:SOUND 13,7:RETURN
1120 DATA FF1010102O3F305050901F10,EC001E0204C44849515CC340
1130 DATA 7901FD85FC80FC55FD55C13D,F31212F5404176434272C302
1140 DATA C0404080804020C04040C040
1144 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1145 '■■■■■■■■■■■■■■■■   タタカイハ オワッタ ?   ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1146 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1150 PALET 1,0:CLS4:CSIZE1:X=8:Y=6:CGEN 0:A$="'Bosu' was destroyed!":GOSUB 1200
1160 PAUSE 10:X=10:Y=10:A$="シカシ 「ボス」ハ フッカツシタ!":GOSUB 1200
1170 PAUSE 10:X=12:Y=14:A$="5マントドル ヤルカラ":GOSUB 1200
1180 PAUSE 10:X=11:Y=18:A$="モウイチド イッテコイ!":GOSUB 1200:PAUSE 10:X=8:Y=22
1190 A$="To be continued....":GOSUB 1200:SC=SC+50000!:RO=1:PAUSE 50:GOTO 140
1200 FOR I=1 TO LEN(A$):PAUSE 1:B$=MID$(A$,I,1):IF B$<"A" THEN I=I+1
1210 BEEP 1:BEEP 0:LOCATE X,Y:PRINT #0,MID$(A$,1,I):NEXT:RETURN
1214 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1215 '■■■■■■■■■■■■■■■■   ソシテ ウチコミモ ココデ オワリダ!   ■■■■■■■■■■■■
1216 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
60640 DEFCHR$(64)=HEXCHR$("080808143E3E7F000808081C3E3E7F14080808143E3E7F14")
60650 DEFCHR$(65)=HEXCHR$("007F3E3E14080808147F3E3E1C080808147F3E3E14080808")
```

破壊したら君にボーナスをやる。タイミング良く長いボタンをたたけよ。それよりどうでもいいから早く行ってこい!!」

「あいあいさー！えーとF5をポン！」

最後に

えー，じつは'90年2月号の166ページの作品を大幅にアレンジしたものです。全10面ですが，難易度調節は障害物のパターンを変えることにより行なっています。9～10面は鬼のようなむずかしさです。1周をノーミスでクリアしたあなたはエイリアンです。宇宙の果てまで飛んでいってください。

X68000(X-BASIC V2.0)用

本格的な潜水艦シミュレーション

Submarine（サブマリン）

立石　隆二

内　容

194X.8.3我が軍は敵の補給路をついにつきとめた。ここで補給路を断ち，この戦いにケリをつけたいところ。敵領海に，潜水艦で単独潜行し，輸送船を破壊せよとの命令がくだった…。

というわけで，このゲームはセミリアルタイムの海戦シミュレーションです。潜水艦を操り，敵駆逐艦・巡洋艦と戦いながら輸送船を破壊してください。

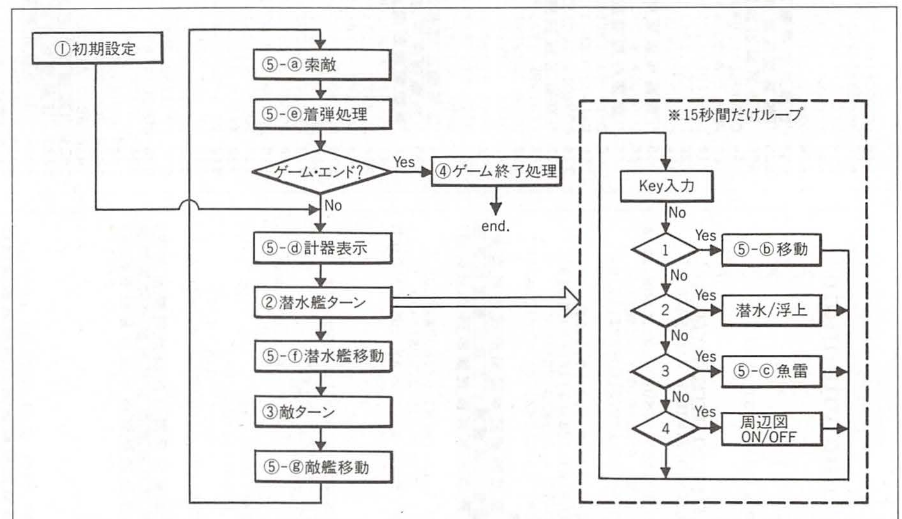
遊びかたと操作方法

画面は上に全体図，右下に計器，左下に報告欄，全体図に重ねて周辺図を表示してます。潜水，魚雷を駆使して敵艦隊をかわしながら輸送船団の情報をつかみ撃沈してください。プレイヤー・ターンは約15秒間あり，その間に針路，速度，潜水/浮上，魚雷設定を行ないます。その後，敵ターンがあり，攻撃，移動，着弾の処理が行なわれます。

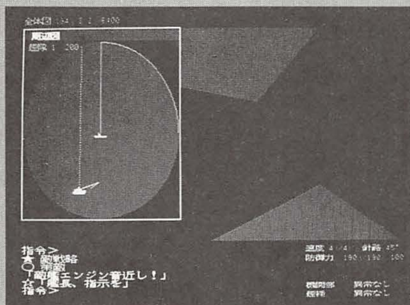
つぎにキー操作とその動作について説明します。

1：移動…針路と速度を入力します。

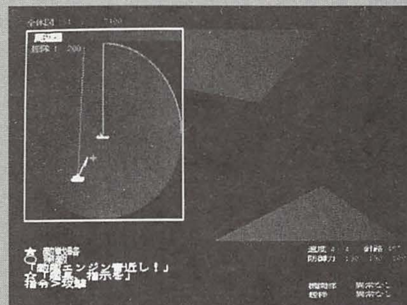
針路は画面右が0°上が90°です。速度は最高速度以下(計器のカッコ内)



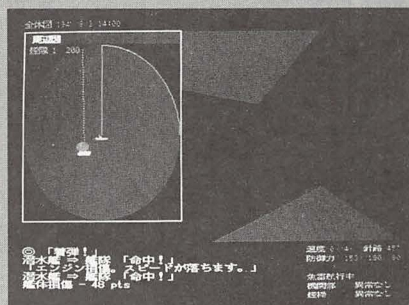
《第1図》フローチャート



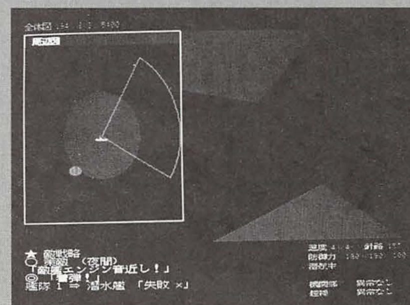
◀《写真1》潜水艦を操作して敵の輸送船を破壊します



◀《写真2》セミリアルタイムなので指令をださなくてもゲームは進んでいくぞ



◀《写真3》計器や報告欄に目をやりながら敵の動きに注意しよう



◀《写真4》昼と夜とでは索敵範囲がちがうので気をつけよう

★あーつかれた。(栃木県矢板市・栗城成一21才)……【つぐ美：疲れにもいろいろな疲れがありますが，それぞれにあう疲れを選びなさい。①影さん②編さん③編集長。Ⓐ精神的な疲れ，Ⓑ肉体的な疲れ，Ⓒ寝疲れ。影：まるで東京大学の入試問題みたいだねえ。】

《第1表》変数表

Z	潜水フラグ(1:潜水中)
Gf	着弾フラグ(1:着弾あり)
TA(7)	攻撃力
Xa(7), Ya(7)	移動前座標
S(7)	現在の速度
Sm(7)	最高速度
schr(5, 31)	スプライト・データ
B	船橋フラグ(1:故障中)
t	タイマー
X(7), Y(7)	座標
R(7)	針路
H(2)	潜水艦の魚雷方位
pc(15)	グラフィック・パレット
cc(7)	艦のスプライト・キャラ番号
TN	ターン数
Tf(7)	艦状態(−1:領海外, 0:領海内, 1:撃沈, 2:輸送終了)
G(7)	魚雷(主砲)方位
D(7)	防御力
l1(9), l2(7)	地図
sc(5)	スプライト・カラー

を入力してください。

2：潜航／浮上…押すたびに潜航・浮上と切り換わります。

3：魚雷設定…周辺図に方位を示す✚が現れ，これをカーソル・キー←→で回転され，方向を設定します。リターン・キーを押すと魚雷設定終了です。キャンセルは0です。魚雷は1ターン3発で再設定はできません。

4：周辺図ON/OFF…押すたびに周辺図がON・OFFします。

全体図には地図と赤色で潜水艦の位置，黄色で輸送船の位置が示されています。周辺図は潜水艦（中央の青いキャラ）から距離10の範囲にある艦の情報を表示します。レーダーは前方のみレンジ90°。視界は昼10，夜5で潜水中は0です。視界に映る敵艦はその針路と速度をベクトル表示し，防御力を知らせてくれます。

魚雷が敵艦に当たると，船体またはエンジンに損傷を与えます。船体の場合は防御力のダウン，エンジンの場合はスピードの低下となります。潜水艦の損害はこれらに加え艦橋損傷があり，レーダーが使えなくなります。

ゲーム終了は輸送船がすべて撃沈されるか地図上から去ってしまうか，120ターン(5日間)に達するまでです。

戦　略

魚雷発射は移動前，着弾処理は移動後に行なわれるので魚雷設定は敵艦の移動先をよむ必要があります。その際，周辺図のベクトル表示を参考にしてください。潜水中であれば敵艦の命中率は下がるし，序盤ならばエンジンを停止(速度0)させれば敵艦は散開し，攻撃は受けません。それと，視界の悪い夜は活動しないほうがよいでしょう。

Submarineのプログラム・リスト

```
10 /* 初期設定 & 画面
20 int Z,B,TN,Gf,i,j,k,t,u:str s:dim Tf(7)={0,0,0,0,0,0,-1,-1},TA(7)={90,50,5
0,30,30,30}
30 dim float X(7),Y(7),Xa(7),Ya(7):dim R(7),G(7),S(7),H(2):dim char c(255)
40 dim D(7)={190,200,200,200,200,200,160,160},Sm(7)={4,5,5,7,7,7,4,4}
50 dim pc(15)={0,0,0,0,0,0,63360,63360,0,62,1986,63360,16912,23254,35938,6553
4}
60 dim l1(9)={120,30,180,120,300,150,380,30,120,30},l2(7)={240,390,380,290,48
0,390,240,390}
70 dim schr(5,31)={0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4,0,4,0,4,0,7,0,7,0,103,128,25
5,255,255,255,
80  127,254,  0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,1,0,1,0,13,64,45,224,45,224,45,239,47,255,2
55,255,255,255,
90  255,254,127,254,  0,0,0,0,0,0,0,0,2,0,2,0,2,0,2,0,2,0,2,128,7,192,3,204,5
1,255,255,255,
100  255,254,255,254, 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4,0,20,16,20,16,23,148,23,14
8,255,255,255,
110  255,255,254,127,254,  0,0,0,0,0,0,1,128,1,128,1,128,1,128,15,240,15,240,1
5,240,1,128,1,
120  128,1,128,1,128,0,0,0,0,  7,224,31,248,63,252,127,254,127,254,255,255,255
,255,255,255,
130  255,255,255,255,255,255,127,254,127,254,63,252,31,248,7,224 }
140 dim char cc(7)={0,1,1,2,2,2,3,3},sc(5)={9,15,15,15,10,10}
150 screen 1,1,1,1:sp_init():apage(3):vpage(15):randomize(tm()/10)
160 m_init():m_tempo(200):for i=1 to 5:m_alloc(i,50):m_assign(i,i):next
170 m_trk(1,"v10@10o4l16bbcb"):m_trk(2,"v15@10o3c16@65o6g")
180 m_trk(3,"v15@10o3c16@68o4c32c32o1d"):m_trk(4,"v15@15o0|:5a2r4:|"):m_trk(5,
"@7v10o5ec2gc")
190 for i=0 to 15:palet(i, pc(i)):sp_color(i,pc(i)):next:apage(1)
200 for i=0 to 10:line(i*48,30,i*48,390,13):next
210 for i=0 to 5:line(0,i*72+30,480,i*72+30,13):next:apage(3)
220 for i=0 to 3:line(l1(i*2),l1(i*2+1),l1(i*2+2),l1(i*2+3),13):next:paint(240
,40,13)
230 for i=0 to 2:line(l2(i*2),l2(i*2+1),l2(i*2+2),l2(i*2+3),13):next:paint(300
,380,13)
240 for i=1 to 7:if i>5 then X(i)=1:Y(i)=40:R(i)=-1:goto 260
250 X(i)=int(rnd()*100):Y(i)=int(rnd()*30)+10:if mp(X(i),Y(i))<>0 then goto 25
0
260 G(i)=-1:next:for i=0 to 2:H(i)=-1:next
270 for i=0 to 5:for j=0 to 31:s=right$("00000000"+bin$(schr(i,j)),8)
280 for k=1 to 8:c(j*8+k-1)=-(mid$(s,k,1)="1")*sc(i):next:next:sp_def(i,c,1):n
ext
290 TN=0:UD=D(0):US=S(0):X(0)=63:Y(0)=17:sp_disp(1):console 25,6,0
300 /* 潜水艦ターン
310 sp_off():apage(0):wipe():apage(2):wipe():scout():j=0
320 if Gf then { color 3:print"◎ 「着弾！」":for i=0 to 2:G(0)=H(i):fire(0):H
```

プログラムの説明

プログラムは大きくわけて以下の部分から成り立っています。

①10〜290…初期設定
②300〜430…潜水艦ターン
③500〜610…敵ターン
④700〜760…ゲーム終了処理
⑤800〜1650…サブ・ルーチン群
　ⓐ800〜1090…索敵 (scout, sight, rader)
　ⓑ1100〜1130…潜水艦移動設定 (move)
　ⓒ1200〜1270…魚雷設定(attack)
　ⓓ1300〜1390…計器表示 (gauge)
　ⓔ1400〜1520…着弾処理 (fire)
　ⓕ1600〜1650…移動サブ (forwd)
⑥2000〜2170…各関数群

各関数については以下のとおりです。

- mp(x, y)：全体図上での点(x, y)のパレット・コード
- dis(a)：潜水艦と敵艦(a)との距離
- wait( )：数秒間ポーズ
- wx(x), wy(y)：(x, y)の周辺図上での位置計算
- dx( )：周辺図の表示位置（x座標のみ）計算
- rd(d)：度→ラジアン変換
- cir(r)：角度を0°〜360°に変換
- dre(a)：敵艦(a)から見た潜水艦の方位
- tm( )：タイマー
- day (tn)：tnターン時の日付

その他

X68000特有のアーキテクチャ（グラフィック画面，スプライト）や，X-BASIC特有の命令(func)を使用しているので移植はむずかしいかもしれません。短くまとめてようと無理したのでリストがかなり見づらくなりました，ゴメンなさい。

●参考にしたもの

アスキー'84年1月号「ビスマルク追撃戦」

★がんばってください。(山口県防府市・竹重孝夫17才)……【編：よーし，今日も1日がんばるゾー。影：グー。編：ああ，今日もよくがんばって働いたなあ。影：グーグー。編：さあ，軽く飲んで疲れをいやし，明日もがんばろー。影：ピクッ!!おつきあいしましょ。】

```
(i)=-1:next
    for i=1 to 5:fire(i):next }
 if Tf(0)=1 or (Tf(6)>0 and Tf(7)>0) or TN=120 then goto 700
 t=tm():TN=TN+1:if S(0)>Sm(0) then S(0)=Sm(0)
 gauge():color 3:print"☆「艦長、指示を」":print"指令＞";
 if tm()-t>15 then forwd():print:goto 500
 k=atoi("0"+inkey$(0)):if k=0 then goto 370
  if k=1 then move()
  if k=2 then if Z=0 then print"潜航":Z=1 else print"浮上":Z=0
  if k=3 then j=0:vpage(15):sp_on(2,9):attack()
  if k=4 then print:if j=0 then sp_off():vpage(14):j=1 else vpage(15):sp_on
(2,9):j=0
 goto 360
 /* 敵ターン
 color 1:print"★ 敵戦略"
 for i=1 to 7:G(i)=-1:j=dis(i):if Tf(i)>0 then goto 610
  if i>5 then if TN>=i*4 then { R(i)=15:S(i)=Sm(i)*rnd():if dis(i)<10 then
u=1
   if X(i)>99 then Tf(i)=2:goto 600 else goto 600 } else goto 610
   if Z=1 and S(0)=0 and TN<36 then R(i)=rnd()*360:S(i)=Sm(i):goto 600
    if j<=Sm(i) then { R(i)=dre(i):S(i)=-(j-5)*(j>5) } else {
    if j<20 or u=1 then { R(i)=(dre(i)+(0.5#-rnd())*90+360) mod 360:S(i)=Sm
(i) } else {
    if 20<=j then { R(i)=rnd()*360:S(i)=Sm(i)*0.3# }}}
    if j<10 then G(i)=dre(i)+(0.5#-rnd())*(dis(i)+45*Z):Gf=1
 forwd(i):if i>5 and TN=i*4 then m_play(5):color 3:print"「敵輸送船団、出航
！」":Tf(i)=0
 next:goto 300
 /* ゲーム終了
 cls:color 9:print"ゲーム終了":color 3
 if Tf(6)=1 and Tf(7)=1 then print"任務達成！" else print"任務遂行できず x"
 print"撃沈艦数 ";:for i=1 to 5:if D(i)<=0 then print"†";
 next:color 1:for i=6 to 7:if Tf(i)=1 then print"†";
 next:color 3
 end
 func scout()  /* 策敵
  int ax:vpage(15):apage(3):fill(0,10,300,26,0):symbol(0,10,"全体図 "+day(T
N),1,1,0,14,0)
  print"○ 策敵 ";:if (TN+18) mod 24>11 then print"(夜間)" else print
  apage(2):fill(X(0)*4.8#-2,Y(0)*7.2#+28,X(0)*4.8#+2,Y(0)*7.2#+32,10)
  for i=1 to 7:if Tf(i)=0 then fill(X(i)*4.8#-2,Y(i)*7.2#+28,X(i)*4.8#+2,Y(
i)*7.2#+32,i)
  next:ax=1-(X(0)<50)*300:apage(0):box(ax-1,29,ax+201,351,15)
  circle(ax+100,200,148+((TN+18)mod 24>11)*75,13,,,380):paint(ax+100,200,13
)
  fill(ax,30,ax+200,49,13):paint(ax+1,50,12):symbol(ax+10,35,"周辺図",1,1,0
,15,0)
  sp_move(2,wx(X(0))-8,wy(Y(0))-8,cc(0)):if B=0 then rader()
  if Z=0 then sight(ax)
 endfunc
 func sight(ax)
  int by,i:float x1,x2,y1,y2:str s
  for i=1 to 7:s=" 艦隊 "+str$(i)+" ":if i>5 then s="輸送船団"
   if (dis(i)<=10+((TN+18) mod 24>11)*5) and Tf(i)=0 then {
    if B=0 then { by=i*13+40:symbol(ax,by,s+" "+str$(D(i)),1,1,0,14,0)
     line(75+ax,by+6,wx(X(i)),wy(Y(i)),14,&HCCCC)
     x1=X(i)+cos(rd(R(i)))*S(i)*0.5#:y1=Y(i)-sin(rd(R(i)))*S(i)*0.5#
     x2=X(i)+cos(rd(R(i)-10))*S(i)*0.3#:y2=Y(i)-sin(rd(R(i)-10))*S(i)*0.3#
    line(wx(X(i)),wy(Y(i)),wx(x1),wy(y1),11):line(wx(x1),wy(y1),wx(x2),wy(y
2),11) }
   sp_move(i+2,wx(X(i))-8,wy(Y(i))-8,cc(i)) } else sp_move(i+2,,,255)
  next
 endfunc
 func rader()
  int i,j,r:apage(0):j=20:circle(wx(X(0)),wy(Y(0)),148,14,-cir(R(0)-45),-ci
r(R(0)+45),380)
  for i=1 to 7:r=abs(R(0)-dre(i)+180) mod 360:if Tf(i)>0 then goto 1080
   if dis(i)<10 and (r<=45 or 315<=r) then symbol(wx(X(i))-8,wy(Y(i))-5,"
×",1,1,1,15,0)
   sp_move(i+2,,,255):if j>dis(i) then j=dis(i)
  next:if j<=10 then m_play(4):color 3:print"「敵艦エンジン音近し！」"
 endfunc
 func move()   /* 移動
   int i:print"移動":input"針路:",i:R(0)=i:input"速度:",i:S(0)=i
   if Sm(0)<S(0) then S(0)=Sm(0)
 endfunc
 func attack()  /* 魚雷設定
   int i,j,k:print"攻撃":apage(0):j=-(H(0)>=0)-(H(1)>=0)-(H(2)>=0):if j=3 t
hen goto 1270
   k=asc(inkey$(0)):i=(i+((k=28)-(k=29))*4+360) mod 360
   sp_move(0,wx(X(0)+3*cos(rd(i)))-8,wy(Y(0)-3*sin(rd(i)))-8,4)
   if k=48 then print"－－－":goto 1270 else if k<>13 then goto 1220
   print"「魚雷(";str$(j+1);")発射！」":Gf=1:H(j)=i:m_play(1)
   symbol(wx(X(0)+3*cos(rd(i)))-6,wy(Y(0)-3*sin(rd(i)))-6,"◆"+str$(j+1),1,
1,0,10,0)
 endfunc
 func gauge()  /* 艦況
   str s:apage(3):fill(360,400,500,511,0)
   symbol(360,400,"速度 "+str$(S(0))+"(/"+str$(Sm(0))+")  針路"+right$("
"+str$(R(0)),3)+"°",1,1,0,14,0)
   symbol(360,418,"防御力  "+str$(D(0))+"(/"+str$(UD)+") "+left$(str$(int(D
(0)/(UD-0.001#)*100)),3)+" %",1,1,0,14,0)
   if Z=1 then symbol(360,436,"潜航中",1,1,0,14,0)
   if H(0)>0 or H(1)>0 or H(2)>0 then symbol(360,454,"魚雷航行中",1,1,0,14,
0)
   if Sm(0)<4 then s="破損" else s="異常なし"
   symbol(360,472,"機関部    "+s,1,1,0,14,0):if B then s="破損" else s="異
常なし"
   symbol(360,490,"艦橋      "+s,1,1,0,14,0)
 endfunc
 func fire(n)  /* 着弾
   int i,p,f,a:float mx,my,e:f=0:Gf=0:apage(2):if G(n)=-1 then goto 1510 el
se m_play(2)
   if n=0 then color 6:print"潜水艦 ⇒ 艦隊 "; else color 2:print"艦隊";n;"
⇒ 潜水艦 ";
   for i=0 to 60: mx=Xa(n)+cos(rd(G(n)))*i/10:my=Ya(n)-sin(rd(G(n)))*i/10:p
=mp(mx,my)
    if (n=0 and 0<p and p<9) or (n>0 and p=10) then f=p:break
   next:sp_move(1,wx(mx)-8,wy(my)-10,5)
   if f then { print"「命中！」":m_play(3):e=rnd():a=e*TA(n):if f=10 then f
=0
     if e>0.95# and f=0 then { print"「艦橋損傷。レーダー情報が途絶えます。
」":B=1:goto 1500 }
     if e>0.8# then {print"「エンジン損傷。スピードが落ちます。」":Sm(f)=Sm
(f)+(Sm(f)>1)}
     if e<=0.8# then { print"艦体損傷 -";a;"pts":D(f)=D(f)-a}} else print"
「失敗 x」"
   wait():sp_off(1)
   if D(f)<=0 then apage(0):symbol(wx(mx)-12,wy(my)-18,"●",2,3,0,10,0):Tf(
f)=1
 endfunc
 func forwd(n)  /* 単位移動
  int i:apage(3):float xx,yy:xx=X(n):yy=Y(n):Xa(n)=xx:Ya(n)=yy
  for i=1 to S(n):xx=xx+cos(rd(R(n))):yy=yy-sin(rd(R(n)))
   if mp(xx,yy)>0 or xx<0 or xx>100 or yy<0 or yy>50 then S(n)=0:break
  X(n)=xx:Y(n)=yy:next
 endfunc
 func mp(x;float, y;float):return(point(x*4.8#,y*7.2#+30)):endfunc
 func float dis(a):return(sqr(pow(X(a)-X(0),2)+pow(Y(a)-Y(0),2))):endfunc
 func wait():int i:for i=0 to 10000:next:endfunc
 func wx(x;float):return((x-X(0))*10+dx()+100):endfunc
 func wy(y;float):return((y-Y(0))*15+200):endfunc
 func dx():return(1-(X(0)<50)*300):endfunc
 func float rd(d):return(pi(d/180#)):endfunc
 func int cir(r):return((r+360) mod 360):endfunc
 func dre(a)
    float d:d=((atan((Y(a)-Y(0))/(X(0)-X(a)-0.001#*(abs(sgn(X(0)-X(a)))-1))
)*180/pi()+180*sgn(abs(X(0)-X(a))-X(0)+X(a))+360)) mod 360
    return(d)
 endfunc
 func tm()  /* タイマー
    str t:t=time$:return(atoi(mid$(t,1,2))*3600+atoi(mid$(t,4,2))*60+atoi(m
id$(t,7,2)))
 endfunc
 func str day(tn)   /* 日付
    return("194X/8/"+str$(tn¥24+3)+" "+right$(" "+str$(tn mod 24),2)+":00")
 endfunc
```

★12月号132ページの答え。85年12月16日。カルトQは一瞬で答えるからすごいのであって、1か月も考える期間があるのでは意味がありません！12月号171ページのかたへ。女性の投稿に対しては♥マークだった時期があります。(埼玉県東松山市・茂木 章21才)……【影：だよ。】

X68000(X-BASIC V2.0)用



サメにくわれないように貝拾い

素潜り(すもぐり)

渋谷　正徳

ゲームの内容

襲いかかるサメを避けつつ，貝を集めるゲームです。

各面にサメは2匹ずつ，貝は5個ずつ配置されます。サメは全部で4パターンの移動ルーチンを持っています。

主人公の左右と上への移動はパッドの十字ボタンで行ない，上を押さないときは下降を続けます。海底で貝と重なったときにAボタンを押せば貝を拾い，Bボタンを押せば持っている貝を捨てます。

現在持っている貝は画面の左上に表示されます。持っている貝の数によって上下移動の速度が変化します。

また，貝を捨てたとき，主人公は勢いよく浮上します(少しだけ)。

サメから逃げるのに使ってください。かごの上で貝を捨てれば貝を採ったことになり，5個すべてをかごまで持っていけばその面のクリアになります。

当然，サメに食われれば終わりです。全10面です。ちなみにコンティニューありです。

方法は，ゲーム・オーバーの表示がでているときに十字ボタンのどこかを押しながらAボタンです。

書き忘れましたが，一度に多くの貝をかごに持っていけば高得点です。10点，30点，90点，270点，810点とあがっていきます。

プログラムについて

プログラムの特色は，画面の描画にやたらに行と時間を食うことです。立ち上げると，まずスプライトの展開をして，その後ラスター（もどき）をやるかどうか聞きますので，うっとうしいときやデバグのときなど，ラスター（もどき）をやらないこともできます。

さらに，打ちこむのがめんどうな人は，rasterとか名前のついているサブ・ルーチンを削って，その呼びだし部も削ってください。コメントに削る場所が書いてあったと思います。あくまでもラスターがいらないときに削る部分です。

苦労したところは，ラスターよりもむしろゲーム本編です。ゲーム内容のほうも見てください。

高校に無事入れたのに，いろいろあって今までプログラムができませんでした。これからまた少しずつ送りたいです。

●参考じゃなくて励みになったもの

ベーマガ'92年9月号の114ページ。佐藤宗幸さん18才のお言葉。うれしいです。

★



◀《写真1》これがタイトル画面です。ラスターもどきがすごい



◀《写真2》素潜りでサメをよけながら下にある貝を拾ってきます



◀《写真3》貝は一度に三つまで持てますが移動の速さが遅くなります



◀《写真4》サメにくわれるとゲーム・オーバーです

★ソフトメーカーさんへ。MSXでソフトを作るのは嫌ですか？SFCがあるし，PCエンジンよりMSXのほうが性能が上です。MSXを捨てるのなら私はPCエンジンを捨てます。(鳥取県西伯郡・金平　誠25才)……【影：私が拾ってあげますから，安心してお捨てください。】

素潜りのプログラム・リスト

```
 10 /* 素潜り  for X68k by 渋谷正徳 1992/8/14
 20 randomize(val(right$(time$,2)))
 30 int mx,my,st,tr,kai,kak,pt,kaix(4),col(4),jx,jy,jm,mou,jf,r,s,n,stage,sc
 40 int sx(14),sy(14),co,dead,tx(1),ty(1),tm(1),tf(1),ts(9,1),tn(9,1),f,cf
 50 char ras(127),zi(7167),pat(255),rf
 60 float t,jvx,jvy,tvx(1),tvy(1):str pd(5)[64]
 70 for i=0 to 14
 80  sx(i)=((i+1) mod 4)*256
 90   if (i+1)/4 mod 2=1 then sx(i)=(3-(i+1) mod 4)*256
100  sy(i)=((i+1)/4)*256
110 next/*1 2   3   4   5   6   7   8   9   10         面毎の敵のDATA
120 ts={0,1,0,2,1,2,0,3,0,2,1,3,2,2,1,1,3,3,0,3}      /*動きの種類
130 tn={0,0,1,3,2,3,2,1,3,4,4,2,4,4,4,4,3,3,3,4}      /*速さ
140 sprite()
141 input "ラスター処理をしますか ? する-0  しない-1",rf  /*要らない
150 disp():sp_disp(1)
160 repeat
170  title():cf=0
180  repeat
190   mx=120:my=0:kai=0:kak=0:pt=0:co=0:stage=stage+1
200   for i=0 to 4
210    kaix(i)=rnd()*241:sp_move(i+1,kaix(i),210,0)   /*貝の配置
220    if i<2 then ty(i)=150:tx(i)=rnd()*240         /*鮫の配置
230   next:print2(str$(stage),25,0)
240   repeat:co=co+1
250    st=stick(1):tr=strig(1)
260    mx=mx-((st mod 3=1)*(mx>0)-(st mod 3=0 and st<>0)*(mx<239))*(6-kai)
270    my=my-(st>6)*(my>0)*(6-kai)+(st<7)*(my<209)*(kai+5)
280    pt=((pt-(st<>0 or st<>2)))*-(st<>0 or st=2):pt=pt+(pt=6)*5
290    if tr=1 then {if my>202 then {
300            for i=0 to 4:if abs(kaix(i)-mx)<8 then {col(kai)=i
310            kaix(i)=1000:kai=kai+1:sp_move(i+1,(kai-1)*16,0,0):beep}
320            next } }
330    if tr=2 then {if mx<132 and mx>111 and my<19 then {
340            if kai>0 then sc=sc+10*pow(3,kai-1):print2(str$(sc),25,1)
350            kak=kak+kai:for i=0 to kai-1:sp_off(col(i)+1):next:kai=0}
360            if kai>0 then {kai=kai-1:n=col(kai)
370            for i=0 to 7:sp_move(n+1,mx,my+(210-my)/7*i,0)
380            if my-i*2>=0 then sp_move(0,mx,my-i*2,pt+1)
390            next:kaix(n)=mx:my=my-16:if my<0 then my=0
400                           }}
410    sp_move(0,mx,my,pt+1)
420    for l=0 to 1:same(ts(stage-1,l),tn(stage-1,l),l):next
430    if rf=0 then ras_screen()                     /*この行を削る
440   until kak=5 or dead=1
450   if kak=5 and stage=10 then cf=1
460  until dead=1 or cf=1
470  if cf=0 then deadend()
480  if cf=1 then all_clear()
490 until 1=0
500 func same(a,b,c)                                 /*鮫の思考
510  jx=tx(c):jy=ty(c):jm=tm(c):jf=tf(c):jvx=tvx(c):jvy=tvy(c)
520  switch a                                        /*0地道に追う
530   case 0:jx=jx+sgn(mx-jx)*(1+b):jy=jy+sgn(my-jy)*(1+b):mou=5-b
540          jm=-(mx>jx):break                        /*1どんどん加速する
550   case 1:jvx=jvx+sgn(mx-jx)*(0.6#+b*0.2#):jvy=jvy+sgn(my-jy)*(0.6#+b*0.2#)
560          if abs(jvx)>(5+b*2) then jvx=sgn(jvx)*(5+b*2)
570          if abs(jvy)>(5+b*2) then jvy=sgn(jvy)*(5+b*2)
580          jx=jx+jvx:jy=jy+jvy:mou=5-b:jm=-(jvx>0):break
590   case 2:if jvx=0 then jvx=rnd()*(8+b*3):jvy=rnd()*(8+b*3):jm=1
600          jx=jx+jvx:jy=jy+jvy:mou=5-b              /*2反射している
610          if jx<0 or jx>240 then jvx=-jvx:jm=(jm xor 1)
620          if jy<0 or jy>210 then jvy=-jvy
630          break
640   case 3:jy=jy+sgn(my-jy)*(2+b/2):mou=8-b         /*3yが合うと突進
650          if abs(my-jy)<10 then jf=1
660          if jf=1 then{jvx=jvx+sgn(mx-jx)*(1+b*0.3#):mou=5-b:jm=-(jvx>0)
670                      if abs(jvx)>(6+b*3) then jvx=sgn(jvx)*(6+b*3)
680                      jx=jx+jvx:if jx<0 or jx>240 or jvx=0 then jf=0:jvx=0
690                       }
700          break
710  endswitch
720  if jx>-16 and jy>-16 then {
730     sp_set(6+c,jx+16,jy+16,jm*16384+256+int(co/mou) mod 2+7,3)
740                            } else sp_off(6+c)
750  if abs(mx-jx)<9 then if abs(my-jy)<9 then dead=1:f=c
760  tx(c)=jx:ty(c)=jy:tm(c)=jm:tf(c)=jf:tvx(c)=jvx:tvy(c)=jvy
770 endfunc
780 func deadend()
790  print2("GAME OVER",11,8)
800  for i=0 to 100
810   sp_set(6+f,tx(f)+8+rnd()*8,ty(f)+8+rnd()*8,tm(f)*16384+256+i mod 2+7,3)
820   sp_move(0,mx-8+rnd()*8,my-8+rnd()*8,rnd()*6+1)
830   wait(400)
840   if strig(1)=1 then break
850  next
860 endfunc
870 func all_clear()
880  print2("All Clear",11,8)
890  repeat:until strig(1)=1
900 endfunc
910 func title()
920  print2("Push the Button",8,8)
930  dead=0:sc=0:if stick(1)=0 then stage=0 else stage=stage-1
940  repeat:until strig(1)=0
950  for i=0 to 15:wait(500):if rf=0 then ras_screen()/*if-ras_screen()を消す
960   palet(11,rgb(i*2+1,16-i,16-i))                  /*  ↑
```

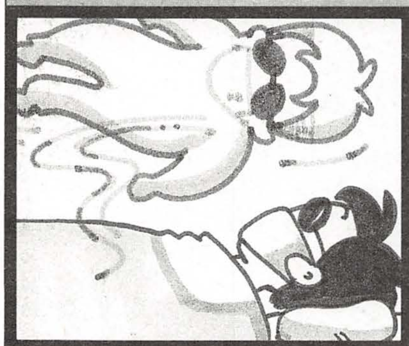

★今回のパソコン・レクチャーは最高！英文暗記プログラムって，88，その他でも使えますよね。これからもこーいうのをビリビリ頼みます。88にも日本語BASICありだしぃ。(香川県大川郡・大須賀政彦19才)……【Dr.D：よっしゃ，ビリビリやりますゾ。】

```
 970   if strig(1)=1 then break                               /*  |
 980  next                                                    /*  |
 990  repeat:wait(500):if rf=0 then ras_screen()               /*同じ
 991  until strig(1)=1
1000  print2("0       ",25,1):print2(chr$(&H1A),0,8):sp_off():palet(11,&H8020)
1010 endfunc
1020 func ras_screen()                                        /*このfuncは要らない
1030  s=(s+1) mod 15:home(0,sx(s),sy(s))
1040 endfunc
1050 func disp():str cl[36]:int ls(52)
1060  screen 0,0,1,1:window(0,0,1023,1023)
1070  print2("STAGE:",19,0):print2("SCORE:",19,1)
1080  cl="4208528A3004500650146018701C80202008"
1090  for i=0 to 8
1100   palet(i+2,val("&H"+mid$(cl,i*4+1,4)))
1110  next
1120  for i=0 to 50
1130   for l=0 to 15
1140    if rnd()*51>i then ls(i)=ls(i)+pow(2,l)
1150   next
1160  next
1170  fill(0,200,255,255,3)
1180  for i=0 to 1500
1190   pset(rnd()*256,rnd()*56+200,2)
1200  next
1210  for i=0 to 3
1220   fill(0,i*50,255,i*50+49,9-i)
1230  next
1240  for i=0 to 2                                            /*4色グラデーション
1250   for l=0 to 50
1260    line(0,i*50+50+l,255,i*50+50+l,9-i,ls(l))
1270   next:next
1280  for i=0 to 10
1290   konbu(rnd()*256,rnd()*80+20)
1300  next
1310  symbol(10,16,"素潜り",1,2,2,11,0):palet(11,&H8020)
1320  for i=0 to 4                                            /*竜
1330   fill(112+i*8,16,113+i*8,31,10)
1340   if i=0 or i=2 or i=4 then fill(112,i*4+16,145,i*4+17,10)
1350  next:if rf=0 then raster()                              /*if-raster()を削除
1360 endfunc
1370 func raster():get(0,200,255,255,zi)                      /*これ要らない
1380  for i=0 to 14
1390   home(0,sx(i),sy(i)):r=i*24:t=cos(r*pi()/180)
1400   for l=0 to 199
1410    get((256-t) mod 256,l,255,l,ras)
1420    put(sx(i),sy(i)+l,sx(i)+(t+255) mod 256,sy(i)+l,ras)
1430    get(0,l,255,l,ras)
1440    put(sx(i)+(t+256) mod 256,sy(i)+l,sx(i)+255,sy(i)+l,ras)
1450    r=(r+4) mod 360:t=cos(r*pi()/180)*3
1460   next
1470   put(sx(i),sy(i)+200,sx(i)+255,sy(i)+255,zi)
1480  next
1490 endfunc
1500 func konbu(x,h):int r,haba,i:r=rnd()*360:haba=1:float t
1510  for i=0 to h:r=(r+10) mod 360:t=r*pi()/180
1520   if rnd()*20<1 then haba=haba+1 else if i/9*10>h then haba=haba-1
1530   if haba=0 then return()
1540   line(x+cos(t)*5-haba,199-i,x+cos(t)*5+haba,199-i,4)
1550  next
1560 endfunc
1570 func print2(a;str,x,y)
1580  locate x,y:print a
1590 endfunc
1600 func wait(t):int i
1610  for i=0 to t:next
1620 endfunc
1630 func sprite():int i,l,x,y:char pat2(127)
1640  screen 1,2,1,1:sp_init()
1650  pd={"02e016d815bc6d7c6ff27fcf3fff3ff83fc31fff7fffffffffff7ef00e000600",
1660      "08000c0016000b0005c002e0017c007c003c002c002800b0016000c005800380",
1670      "0000000000000000000018007c33fc7ffc4a2c15641ff80c0000000000000000",
1680      "00020004010401050705 0f071b031303030303030703 07032c0218061802 0002",
1690      "0c000400040005110 51d0707030303030303030 71f0c08041802080400 0000",
1700      "00000000000000101010 10f07130713030b03030303030 7060c06180450043 00c"}
1710  tk(0,0):tk(7,1):tk(8,2):tk(1,3):tk(3,4):tk(5,5):sp_color(1,1)
1720  for i=0 to 2                                            /*圧縮は単色で1/4
1730   sp_pat(i*2+1,pat):put(0,0,15,15,pat)                   /*人間だけ左右対称で更に
1740   for l=0 to 1:get(l*8,0,l*8+7,15,pat2)                  /*1/2
1750    for x=0 to 7
1760     for y=0 to 15
1770      pat(y*16+x)=pat2(y*8+x)
1780      pat(y*16+15-x)=pat2(y*8+x)
1790    next:next
1800    sp_def(i*2+1+l,pat)
1810   next
1820  next
1830 endfunc
1840 func tk(a,b):str c[64],d:int i,l,j,n
1850  c=pd(b)
1860  for i=0 to 63
1870   n=val("&H"+mid$(c,i+1,1))
1880   for l=0 to 3:j=3-l
1890    if n>=pow(2,j) then pat(i*4+l)=1:n=n-pow(2,j) else pat(i*4+l)=0
1900   next
1910  next
1920  sp_def(a,pat)
1930 endfunc                                                  /*終わり
```

X68000

★うちで飼っている影さんが毎晩おねしょをしてしまうのですが，どうにかならないものでしょうか。(千葉市・竹本郁馬21才)……【影：男たるもの寝小便の1回や2回。そんなもので動じていて，いかに天下に名をはせんじることができるや。Dr.D：いいこと言うのう。】

X68000(X-BASIC V2.0)用



オバケになった影さんは人間にもどれるか？

幽体離脱（ゆうたいりだつ）

加藤　淳一

ストーリー

影さんは暇だったので幽体離脱をして霊界で遊んでいました。

影「いやぁ，酒は旨いしネイチャンは綺麗だ！たまんないっすね！」

と，呑気におちゃらけていると何処からともなく神の声が…。

神「おい，影。いつまでもそげなことしてっと自分の肉体に戻れなくなってしまうぞな」

影「ゲゲッ！マジかよぉ…」

さあ，大変だ。早く人間界に戻らないと大変なことになってしまいます。

遊びかた

ワン・キー（ボタン？）ゲームです。

影さん（グラサンをかけたオバケ）を上手く操作してゴール（白い壁）まで連れていってください。ライフ（画面左側のみどりのライン）がなくなるか全10面をクリアするとゲーム・オーバーです。

全面クリアすると点数（残りライフ）が表示され，ハイスコアならBEEP音が鳴り響きます。

操作方法

ジョイスティックのAボタンを押すといきなりはじまります（2面以降も）。

影さんはAボタンを押すと浮上し放すと落下します。

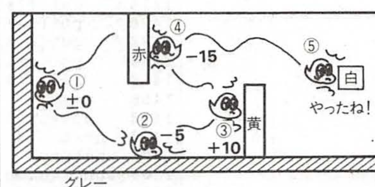
《第1表》変数表

X, Y	影おばけの座標
XX, YY	影おばけの移動量
SC	ライフ（スコア）
HI	ステージ
ST	影オバケ下のカラー
CO	壁のデータ
WD(9, 4)	ループ用
I, J, K	雑用，定義用
その他	

影さんは左右どちらかに進み続けていますが，ヨコ方向から壁にぶつかると方向転換し，壁の色によってライフが増えたり減ったりします（おばけにライフってのも変だなぁ）。くわしくは**第1図**を見てください。

プログラム

いつもは100行前後のさっぱりとした

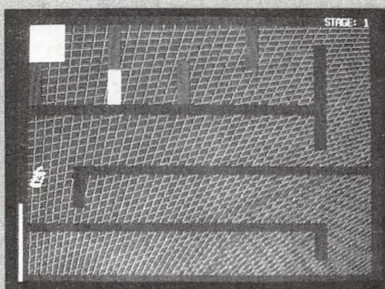


①,②(グレー) 縦方向からぶつかるとライフが減るが横方向からなら跳ね返るだけ
③(黄) ぶつかるとその壁は消えてライフが増える
④(赤) 縦横ともぶつかるとライフが減る
⑤(白) 触ればクリア

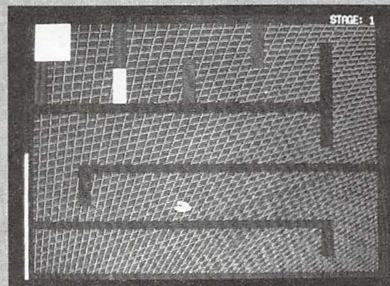
《第1図》ゲームのしくみ



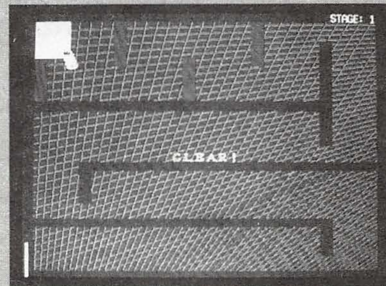
◀《写真1》これがタイトル画面です。幽体離脱した影さんがかわいいね



◀《写真2》壁に当たると体力がどんどん減っていきます



◀《写真3》壁に当たるまで直進するので壁ターンで上へいきます



◀《写真4》白い壁までいけば面クリアです

★ラーメン・ライスってラーメンの中にライスを入れるのですか？それともその逆ですか？（岡山市・今川佳信16才）……【つぐ美：わかってないな。影：わかってないな。Dr.D & 編集長 & 編：わかってないな，わかってないな，わかってないな，わかってないな。】

プログラムを書くように心がけているのですが，今回はちょっと凝ってみました。おかげでかなり長くなってしまいましたが，読みやすくしておいたので解析は楽だと思います（ラウンド・データはメチャ汚いけど）。

それから，影さんが壁を突き破ってしまうバグがあります。普通に遊んでいるぶんには滅多にでませんが（だそうと思えばだせる），もし，影さんが画面外にでてしまった場合は慌てず騒がずゆっくりと F5 キーを押してください（苦笑）。

これを防ぐにはY方向を１ドット単位で移動しないといけないのでどうかごかんべんを…。

むずかしいと感じた人は1150行の「WAIT(0)」の値を大きくしてみてください（簡単な場合は取っぱらって）。

いろいろ

なるべくIOCSを組み込んでから遊んでください。

一応，X-BASIC v2.0専用となっていますが，v1.0でもSEが鳴らないだけで（OPMドライバーの関係だと思う）ちゃんと動きます。

面によってはフィールドが歪んで見えますが，これは目の錯覚です。

★

★　★

幽体離脱のプログラム・リスト

```
1000 /*=====================================================<   初期設定   >
1010 int X,Y,XX,YY,SC,HI,ST:str WD(9,4)[256]
1020 DATA_SET(1):/*← 1 度実行してエラーが出なかったら「DATA_SET(0)」にしてね。
1030 DISP():OBJ_SET():BGM_SET()
1040 /*=====================================================< メインループ >
1050                               while 1
1060 SC=301:ST=0:BGM(0)
1070 repeat
1080    XX=2:YY=0
1090    STAGE():locate 54,0:print "STAGE:";ST+1
1100    sp_move(0,X-7,Y-12,4):for I=1 to 7:sp_move(I,0,0,1):next:CHK(0)
1110    contrast(14):vpage(14-(ST=0)):repeat:until strig(1):vpage(14)
1120 /*=====================================================<  メイン処理  >
1130    repeat
1140       repeat
1150          WAIT(0):X=X+XX:YY=YY+(1+(strig(1)=1)*2):Y=Y+YY¥3
1160          sp_move(0,X-7,Y-12,XX+2):sp_move((X and 7)+1,X-7,Y-12,XX+2)
1170       until point(X+XX*4,Y)
1180     until CHK(point(X+XX*4,Y))
1190 until ST=10 or SC<0
1200 /*=====================================================<  Game Over  >
1210 switch SC<0
1220   case  0:if HI<SC then HI=SC:beep:beep:beep
1230           locate 25,18:print "HI-SCORE:";HI
1240           locate 25,19:print "   SCORE:";SC
1250           locate 23,16:print "Congratulation！"
1260   case -1:locate 23,14:print "ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ"
1270           BGM(2+(SC<0)):repeat:until m_stat()=0
1280 endswitch
1290                               endwhile
1300 /*=====================================================<   衝突処理   >
1310 func CHK(CO)
1320 switch CO
1330   case 2:m_play(6)        :XX=-XX                          :break
1340   case 3:m_play(7):SC=SC-5 :Y=Y-sgn(YY)*8:YY=-YY/4:X=X-XX:break
1350   case 4:m_play(7):SC=SC-15:XX=-XX                          :break
1360   case 5:m_play(7):SC=SC-15:Y=Y-sgn(YY)*8:YY=-YY/4:X=X-XX:break
1370   case 6:m_play(8):SC=SC+10:XX=-XX:paint(X-XX*4,Y,0)       :break
1380   case 8:m_play(8):ST=ST+1 :locate 26,16:print "ＣＬＥＡＲ！":WAIT(15000)
1390 endswitch
1400 fill(4,512-SC,8,511,9):fill(4,-1,8,511-SC,2)
1410 return((CO=8)+(SC<0))
1420 /*=====================================================<   壁を描く   >
1430 func STAGE()
1440 contrast(0):cls
1450 fill(0,0,511,511,3):fill(14,16,497,495,2):fill(16,16,495,495,0)
1460 for I=0 to 4:for J=1 to len(WD(ST,I))¥8
1470  if I=0 then { X=W(0):Y=W(1)
1480      } else {                   fill(W(0)  ,W(1),W(2)+1,W(3)+1,I*2  )
1490            if I=1 or I=2 then fill(W(0)+2,W(1),W(2)-1,W(3)+1,I*2+1)
1500            }
1510 next:next
1520 endfunc
1530 /*=====================================================<     小物     >
1540 func W(Z):return(val("&H"+mid$(WD(ST,I),(J*8-7)+Z*2,2))*2)
1550 func WAIT(Z):for I=0 to Z:next:endfunc
1560 func BGM(Z):for I=1 to 5:m_assign(I,Z*8+I):next:m_play(1,2,3,4,5):endfunc
1570 /*=====================================================<   画面設定   >
1580 func DISP()
1590 screen 1,1,1,1:console ,,0:color[,,65445]:color 6:vpage(0)
1600 apage(0):circle(255,200,170,15,,,200):paint(255,200,14)
1610          symbol(110,133,"幽体離脱",3,5,2,15,0)
1620          symbol(114,137,"幽体離脱",3,5,2,8 ,0)
1630          symbol(160,272,"PUSH TRIGER(A) to START!",1,1,1,6,0)
1640 apage(2):for I=0 to 1:for J=0 to 63
1650          line(J*16-I,0,J*8-I,511,15-I):line(0,J*16-I,511,J*8-I,15-I)
1660          next:next
1670 palet(0,25112):palet(2,19032):palet(3,19032):palet(4,1472):palet(5,1472)
1680 palet(6,57238):palet(8,65535):palet(14,14350):palet(15,42088):apage(1)
1690 endfunc
1700 /*=====================================================<スプライト定義>
```

★クラシックロードが好きです。（愛知県春日井市・**西尾真広19才**）……【**影**：パソコン通信で各ユーザーの馬が出場できる大レースをやってもらい…なんてユメを持ってんだけんども，やってくんないかなぁ。やってくれれば私のダイナイイジマアイも出場を…。】

```
1710 func OBJ_SET()
1720 sp_init():sp_on():sp_disp(1):dim str SD[254]
1730 SD=   "0000000>??>0000000001??????000000001?>121?120000000??1>121>1200"
1740 SD=SD+"000>?1>?>1>?>100000??11>111>1120101??21112111220>0>??1222222220"
1750 SD=SD+">0>??122>222>220?1???>222222200?>????>12>?12>10>??????????????>"
1760 SD=SD+"1????????????????0>??????????????>01>>??????????>00001>>>?????>>"
1770 dim char SP1(255),SP2(255)
1780 for I=0 to 253:SP1(I)=SD[I]-48:SP2((I¥16)*16+(15-I and 15))=SD[I]-48:next
1790 sp_def(4,SP1):sp_def(0,SP2)
1800 endfunc
1810 /*====================================================< S E & B G M >
1820 func BGM_SET()
1830 m_init():for I=1 to 21:m_alloc(I,1000):next
1840 str M1[256],M2[256],M3[256],M4[256],TD[53]:char V(4,10)
1850 TD="m?00000003O000?0K04000OA7?7002300OB5?4002700OC7?30023"
1860 for I=0 to 52:V(I¥11,I mod 11)=TD[I]-48:next:m_vset(70,V)
1870 m_trk(6,"@70 @L2 o5 v13 q2 cbcb v10 cbcb v8 cbcb v6 cbcb v5cbcb v3cbcb")
1880 m_trk(7,"@70 @L1 o4 v13 q2 cb o2 cbcbcb                          ")
1890 m_trk(8,"@70 L50 o4 v13 q1 af o5 aefaefaef                       ")
1900 M1="rbb-bgrrbb-bb-bagf#g"
1910 M1="r1r1r1r1"+M1+"rbb-bgrrbb-bb-b<dc#c>b"+M1+"e>ab-b<def#g{f#gf#}ede2r"
1920 M2="|:10>e<re>e<r>b<de-:|>c<ccc >d<d d d  >e<eee e>b<de-"
1930 M3="|:10 r rg g r r gr :| r eee  r f#f#f#  r ggg g2     "
1940 M4="|:10 r rb b r r br :| r ggg  r a a a   r bbb b2     "
1950 m_trk(1,"@28 L8  o4 v14 q3 p1 t120        r2[d.c.][coda]"+M1+"[*]")
1960 m_trk(2,"@28 L8  o4 v10 q8 p2 r16 y49,32 r2[d.c.][coda]"+M1+"[*]")
1970 m_trk(3,"@3  L8  o3 v15 q4 p3             r2[d.c.][coda]"+M2+"[*]")
1980 m_trk(4,"@3  L8  o3 v15 q4 p1             r2[d.c.][coda]"+M3+"[*]")
1990 m_trk(5,"@3  L8  o3 v15 q4 p2             r2[d.c.][coda]"+M4+"[*]")
2000 m_trk( 9,"@1 L16 o4 v15 q8 p1 t120        d&d&dd&ddd&d&df&fee&edd&dc#d&d1")
2010 m_trk(10,"@1 L16 o4 v13 q8 p2 r16 y49,32 d&d&dd&ddd&d&df&fee&edd&dc#d&d1")
2020 m_trk(11,"@1 L16 o3 v15 q4 p1             |:d&d&d&d&dd:| dd&dd&ddd 1     ")
2030 m_trk(12,"@1 L16 o3 v15 q4 p2             |:f&f&f&f&ff:| ff&ff&fff#1     ")
2040 m_trk(13,"@1 L16 o3 v15 q4 p3             |:a&a&a&a&aa:| aa&aa&aaa 1 r1r1")
2050 M1="c.c16cde4e4f.{efe}16dcd2fd4deeffef16e16de16d16c.L32ceg<c2     r1r1"
2060 M2="|:4>c<c:|>|:2>g<g:|>g<g16g.>g<|:4>g<g:|q8 |:>g<g16g16 g g16 g16e2."
2070 M3="|:4 r e:|>|:2 r b:| r b16b. b |:4 r b:|q8<|: r d16c16>b<c16>B16g2."
2080 M4="|:4 r g:| |:2 r d:| r d16d. d |:4 r d:|q8 |: r f16c16 d e16 d16c2."
2090 m_trk(17,"@18 L8 o4 v15 q7 p1 t140      "+M1)
2100 m_trk(18,"@18 L8 o4 v13 q7 p2 r8 y49,32"+M1)
2110 m_trk(19,"@18 L8 o3 v15 q4 p3           "+M2)
2120 m_trk(20,"@18 L8 o3 v15 q4 p1           "+M3)
2130 m_trk(21,"@18 L8 o3 v15 q4 p2           "+M4)
2140 endfunc
2150 /*====================================================<ラウンドデータ>
2160 func DATA_SET(FL)
2170 WD={
2180 "17E80000","08C0D8C8D0C9D8E72888F790289130B0084FD858D018D878",
2190 "A008A8307028784E400848300828104E","4031484E","08082027",
2200 "25DC0000","08F0F7F7",
2210 "5D3D9CF7F008F7F70808F70E","08080CF7","9DCFBFF7",
2220 "0E820000","200824F7257DF783E008E3F7","500853F7800883F7B008B3F7",
2230 "2038244C20B224C65008531C8068837CB008B31CE068E37C5468577C8408871CB468B77C5
0EA53F780848391B0EAB3F754A456B484C586D3E0E1E3F7B584B6E0B884B9E0BB84BCE1BE84BFE1C
184C2E1","F368F794",
2240 "1AE40000","303034F783088AB083D58AF7A1D5F7DC8BA8DBB0D726DBA7A126D62CA12DA6
8AA784BE8A",
2250 "30AA62D4306B628E30306247A82DAA82D22DD468","38483A6A4048426A48484A6A388F3A
A9408F42A9488F4AA985B188D438D53AF740D542F748D54AF7E8DDEBF7","B354B95D",
2260 "0FEF0000","730876C8","350839F7B108B5F7",
2270 "280829F72C082DF7300831F735193928AACCADF0B139B540D12FD3F7D82FDAF7DF2FE1F7"
,"BBCEC0D4",
2280 "1B250000","0840D5466126F72C2880F7863D873FC43DD73FF7559157F76A876CE9",
2290 "08080B3FB747BB708A5A8D7F634767703F5A427F98A09AF7BD87BFD2","61086425D22DD5
3F44084725464748 7F6B476D7F9147937F28472A7F28872AF7CED3D0F7E287E4F7","ED87F7F7",
2300 "0C210000","0830D834D510D8302050F754203C234F","08080A2FF408F74F0865E369187
BF67F4C804EECF47BF7F7",
2310 "F008F34F4CED4EF7CCA3CECF813583438108831A","5DB460B9",
2320 "20E50000","08B13BCD569691CD086CEC77BC76ECD8AF08B33F2F085F282F32323F6A32AF
3F","08CE0BF708780BB137B13BCD6CCE91F7BC6CC1D8086CBF702551F7572540DB43A908AE31",
2330 "37783BB0307834B028782DB0567859955C775E9561786395B808BC3FC008C33FC708CA3FC
E08D03F7E08803125432750255827 6B","60136419",
2340 "7DE90000","904795F75F5A64F79636E83BA659F75E9675E879A192F79596AAE8AE9ECFF7
D3","90AE95CE9079959190409559 5FCF64F75F9264AD5F5A64793436953F313636CF09700B89F1D
4F7F75E086526",
2350 "385A3973389E39BA2D8E2EAF2D4A2E6A","C4E3C7E6",
2360 "12E80000","08080CF7402844F728D03FF70D9028B028503F70459079948890F79445A9C1
ACCBA9F7AC5CBDF7C045BD52C045D3E9D6",
2370 "08B10CD04071448F08300C504028D8305848F74f4560E068F595F7A745AD46BC7ADF7CF7"
,"08080C2F","4CE950ED"}
2380 int SUM,SUM_D(9)={728,596,1965,2092,1121,1945,1224,2298,1987,1763}
2390 /*====================================================< チェックサム >
2400 if FL=1 then {
2410 for I=0 to 9:SUM=0:for J=0 to 4
2420 for K=1 to len(WD(I,J)):SUM=SUM+asc(mid$(WD(I,J),K,1))-48:next
2430 next:if SUM<>SUM_D(I) then print "ERROR IN";I*20+2180;"or";I*20+2190:end
2440 next}
2450 endfunc
2460 /* ┌－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－┐
2470 /* │                      「幽体離脱」By J.kato                        │
2480 /* │ 平成４年　８月１７日（先勝）午前１時３４分　室温２７℃　 °・<°)ョ><  │
2490 /* └－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－┘
```

★ストⅡのブランカ得集やってくれ。(岐阜市・**白橋徹志郎11才**)……**【影：この内容は一見，虎の穴行きかな～て思うけど，やっぱりOF用だべな。いくら11才でも得集はないべよ得集は。つぎからはしっかり親に見てもらってからだそーね。んでば。】**

PC-E500

三角を四角にして消していく落ち物ゲーム

トライアングル Triangle

有光 喜一

内 容

落ちてくるブロックに耐え続けるゲームです。

遊びかた

4種類の三角ブロックを**第1図**のように，欠けた所をうめて四角形にすると消えます。また，連続消し(**第2図**)，4個消し(**第3図**)などもあり，最高レベルになっても消し続けていると，左側から画面がせまくなってきます。そして，ブロックがでられなくなると，ゲーム・オーバーです。

操作方法

打ちこんでRUNするとタイトルがはじまり，スペース・キーでスタート。ゲーム中は，②⑧で移動，⑥で速く動かせます。

プログラムについて

なにも変わったことはしていない。まちがえないように打てばよいと思う。

改造など

得点が10万点になるとエラーがでるので,「こんな簡単なゲームすぐに10万点だせるぜ」と思うヤツ（たぶんめったにいない）は，150行と240行の＃を一つ増やしてください。あと，このゲームは元PCE-200用なので，それへの移植はすぐにできるでしょう。

最 後 に

テストプレイしてくれた金田，黒木，高田，美馬，ありがとう。これを見ていれば何かおるぞ。

プログラム

10〜40　　初期設定
50〜110………タイトル
120〜130……スタート時の設定
140〜200……点数等の表示
210〜280……キー読み込み，ブロック
290〜350……ブロックが落ちてどうなったか？
360〜400……上に動かす
410〜450……下に動かす
460〜550……2個消しの処理
560〜640……4個消しの処理
650〜700……得点処理
710〜750……ゲーム・オーバー
760〜830……2個消しの判定

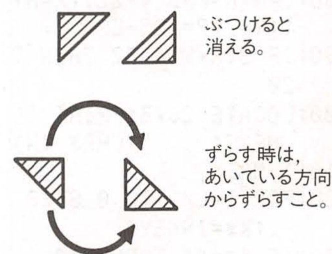
★参考にしたもの

今までの落ち物ゲーム

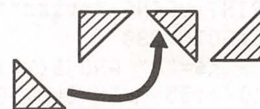
《第1表》変数表

B(0〜27, 0〜5)	画面データ
K	消したブロックの数
L	レベル
N	次のブロック
X, Y	ブロックの座標
CL	消えたかのフラグ
I, F	ループ，雑用
SC	スコア
M	目かくし
C	今のブロック
P	次に入る点数
A	今回消した数

その他はあまり重要ではない。

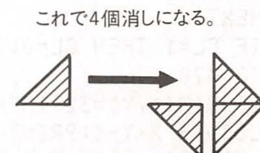


《第1図》ルール1

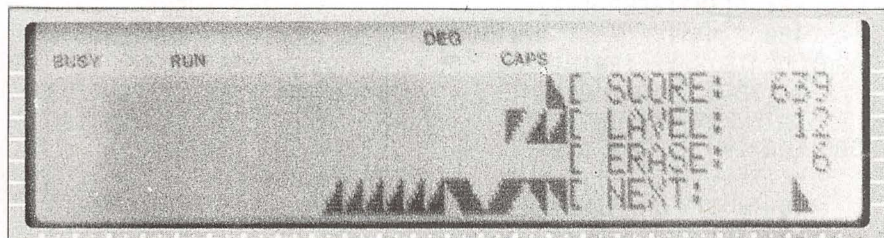

これで2段消しになる

《第2図》ルール2

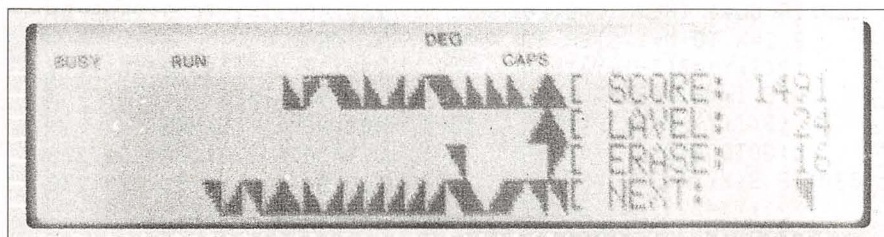
これで4個消しになる。



《第3図》ルール3



▲《写真1》4種類の三角形ブロックをうまく並べて四角くすると消えます



▲《写真2》ひし形にして消すと得点が高いからねらっていこう

★ベーマガならではの企画をしてください。(北海道札幌市・真田知之20才)……★売りません買いませんのコーナー様。私はPC-6001を持っていますが，500円で売りません。(東京都足立区・やんちゃ太郎15才)……【影：私はPC-6001がほしくないので500円で買いません。】

```
10:CLS :CLEAR :RANDOMIZE
20:DIM B(27,5):FOR I=1 TO 4:FOR F=0 TO 25:B(F,I)=32:NEXT :NEXT
30:FOR I=0 TO 5 STEP 5:FOR F=0 TO 26:B(F,I)=135:NEXT :NEXT
40:FOR I=1 TO 4:B(26,I)=135:NEXT
50:' TITLE
60:LOCATE 13,3:PRINT "HIT SPACE KEY !"
70:FOR I=1 TO 8:D$=MID$("elgnairT",I,1):FOR F=0 TO 39-(I*3+6)
80:LOCATE F,1:PRINT " ";D$:FOR W=0 TO 10
90:IF INKEY$ =" " THEN W=10:F=39-(I*3)+6:I=8:S=1
100:NEXT :NEXT :NEXT
110:IF INKEY$ =" " OR S=1 THEN 120 ELSE 110
120:' START
130:V=1:K=0:SC=0:L=200:M=0:N=RND 4+227:CLS
140:' STATIS
150:LOCATE 26,0:PRINT USING "[ SCORE:#####";SC
160:LOCATE 26,1:PRINT USING "[ LAVEL:  ###";200-L
170:LOCATE 26,2:PRINT USING "[ ERASE:#####";K
180:C=N:N=RND 4+227:X=M+1:Y=2:P=225-L
190:IF B(X,Y)<>32 THEN 720
200:LOCATE 26,3:PRINT "[ NEXT:    ";CHR$ (N)
210:' MAIN
220:FOR I=L/2 TO 0 STEP -1:K$=INKEY$
230:IF K$="" THEN 270
240:IF K$="6" THEN I=0:SC=SC+1:LOCATE 34,0:PRINT USING "#####";SC:GOTO 280
250:IF K$="8" AND B(X,Y-1)<>135 THEN I=0:GOSUB 370
260:IF K$="2" AND B(X,Y+1)<>135 THEN I=0:GOSUB 420
270:IF CL=1 THEN I=0
280:NEXT
290:IF CL=1 THEN CL=0:GOTO 470
300:IF B(X+1,Y)=32 THEN LOCATE X,Y-1:PRINT " ";CHR$ (C):X=X+1:GOTO 220
310:K$="":U=C:XX=X:YY=Y:GOSUB 770
320:IF CL=1 THEN CL=0:LOCATE X,Y-1:PRINT "  ":X=X+1:GOTO 470
330:IF C=228 AND B(X+1,Y)=229 AND B(X,Y+1)=230 AND B(X+1,Y+1)=231 THEN B(X,Y)=C:GOTO 570
340:IF C=230 AND B(X+1,Y)=231 AND B(X,Y-1)=228 AND B(X+1,Y-1)=229 THEN B(X,Y)=C:GOTO 570
350:B(X,Y)=C:GOTO 180
360:' 8 KEY
370:IF B(X,Y-1)=32 THEN LOCATE X,Y-1:PRINT " ":Y=Y-1:LOCATE X,Y-1:PRINT CHR$ (C):RETURN
380:U=C:XX=X-1:YY=Y-1:GOSUB 770
390:IF CL=1 THEN LOCATE X,Y-1:PRINT " ":Y=Y-1
400:RETURN
410:' 2 KEY
420:IF B(X,Y+1)=32 THEN LOCATE X,Y-1:PRINT " ":Y=Y+1:LOCATE X,Y-1:PRINT CHR$ (C):RETURN
430:U=C:XX=X-1:YY=Y+1:GOSUB 770
440:IF CL=1 THEN LOCATE X,Y-1:PRINT " ":Y=Y+1
450:RETURN
460:' 2ｺｹﾞｼ
470:P=P*2:K=K+2:A=A+2:K$=""
480:LOCATE X,Y-1:PRINT CHR$ (135):BEEP 1,32,400
490:LOCATE X,Y-1:PRINT "*":BEEP 1,100,400:LOCATE X,Y-1:PRINT " "
500:FOR I=X TO M+1 STEP -1:B(I,Y)=B(I-1,Y):LOCATE I,Y-1:PRINT CHR$ (B(I,Y)):NEXT
510:U=B(X,Y):XX=X:YY=Y:GOSUB 770
520:IF CL=1 THEN CL=0:FOR I=X TO M+1 STEP -1:B(I,Y)=B(I-1,Y):LOCATE I,Y-1:PRINT CHR$ (B(I,Y)):NEXT :X=X+1:GOTO 470
530:IF B(X,Y)=228 AND B(X+1,Y)=229 AND B(X,Y+1)=230 AND B(X+1,Y+1)=231 THEN 570
540:IF B(X,Y)=230 AND B(X+1,Y)=231 AND B(X,Y+1)=228 AND B(X+1,Y+1)=229 THEN 570
550:GOTO 660
560:' 4ｺｹﾞｼ
570:P=P*4:K=K*4:A=A+4:K$=""
580:IF B(X,Y)=228 THEN Q=Y+1:G=Y+1
590:IF B(X,Y)=230 THEN Q=Y:G=Y-1
600:LOCATE X,Q-2:PRINT "**":LOCATE X,Q-1:PRINT "**":BEEP 1,32,400
610:LOCATE X,Q-2:PRINT "  ":LOCATE X,Q-1:PRINT "  ":BEEP 1,100,400
620:FOR I=X TO X+1:FOR F=Q-1 TO Q:B(I,F)=32:NEXT :NEXT
630:FOR I=X+1 TO M+2 STEP -1:B(I,G)=B(I-2,G):LOCATE I,G-1:PRINT CHR$ (B(I,G)):NEXT
640:X=X+2:GOTO 510
650:' ﾄｸﾃﾝ
660:SC=SC+P:L=L-4:IF L<1 THEN L=0 ELSE A=0:GOTO 150
670:J=J+A/2:A=0
680:IF L<1 AND J>15 THEN J=0:M=M+1 ELSE 150
690:FOR I=0 TO 3:FOR F=0 TO M:LOCATE F,I:PRINT CHR$ (135):NEXT :NEXT
700:GOTO 150
710:' GAME OVER
720:FOR I=39 TO 0 STEP -1:FOR F=0 TO 3:LOCATE I,F:PRINT CHR$ (135):NEXT :NEXT
730:LOCATE 16,1:PRINT "GAME OVER"
740:LOCATE 15,2:PRINT USING "SCORE=#####";SC
750:CLEAR :GOTO 20
760:' ﾊﾝﾃｲ
770:IF K$="8" THEN RESTORE 820 ELSE IF K$="2" THEN RESTORE 830 ELSE RESTORE 810
780:FOR I=1 TO 2:READ D,H
790:IF U=D AND B(XX+1,YY)=H THEN CL=1
800:NEXT :RETURN
810:DATA 229,230,231,228
820:DATA 228,231,229,230
830:DATA 231,228,230,229
```


★10月号に載ったがために，私は学校の連中に馬鹿にされた。影さんのせいだ！そうだよ，影さんのせいでMSXが落ち目なんだ。
——!! （北海道札幌市・平松大樹16才）……【影：学校の連中だけだと思うなよ。クスクスクスクスクス♡】

PC-E500

一番早く宝の部屋に着くのは誰だ

スフィンクス SPHINX2

春田　秀樹

内　容

他人をだし抜き，いちはやく宝の部屋にたどり着くマルチ・プレイヤーズ・ゲームです。宝の部屋の手前での1／2のスリルを味わってください。

入力方法

オールBASICで，約3KB程です。気軽に打ち込んでください。

遊びかた

入力したらRUNで実行します。音をだすかどうか聞いてくるので，だすなら1，ださないなら0を押してください。探検家の人数（1～8人まで）と名前（6文字まで）を入力します。自動的に迷宮が作成されると，スタートと宝の部屋の位置，そして最初の探検家の名前が表示されます。探検家はリターン・キーを押してからスタートします（スタートはSの白抜きです）。探検家は2468キーで移動します。探検家が移動して壁にぶつかるとその位置は黒くなり，そして探検家は交代します。壁に当たらなかったらどんどん進めます。探検家全員が壁に当たったらはじめの人に戻り，前回移動したところから再び探検をはじめます。そして一番早く宝の部屋に着いた人にポイントが与えられます。

プログラムについて

スタート地点“S”の白抜きがSの字に見えない，宝箱が宝箱に見えない等のグラフィックに多少の不満をもたれると思います。しかし（一本道？）迷宮のマップができあがっていく様は圧巻です。

自分の探検のはじめにリターン・キーを押すのは，多人数で探検するときに誤って他人を壁に激突させるのを防ぐためのものです。面倒とお思いでしょうが，探検はそんな楽なものではないということを覚悟しておいてください。

探検に終わりはないので，疲れたら“H”ボタンを選択してください。1／2の確率で探検をやめることができます。

《第1表》変数表

M$(　)…	探検家の名前
M(　)…	探検家のポイント
X(　), Y(　)……	探検家の座標
R(　)……	探検家の順番
L(,)……	迷宮マップDATA
Z(,)……	現在表示されている迷宮DATA
STX, STY……	スタート位置
A…………	キー入力用

最後に

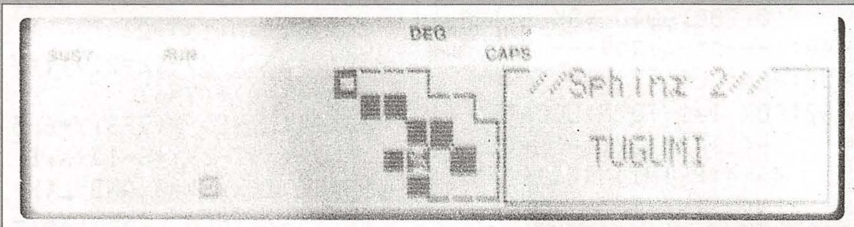
プログラムのアドバイスをしてくれた福川浩二君，テストプレイをしてくれた荒巻克好君，藤井真治君，野口洋二君，ワープロを打ってくれた森田敬太郎君に感謝いたします。

最後に一言

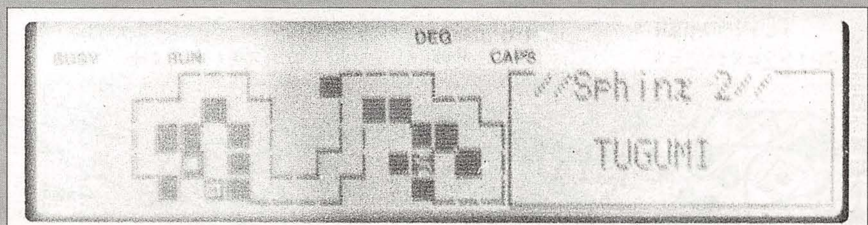
“自分の前に道はなく，自分の後ろにのみ道はできる”（探検家・H氏）

《第2表》行番号マップ

10～60	
60～160	＊REP……再ゲームの初期設定
170～330	＊T………迷宮作成
340	＊SA………探検のメイン・ルーチン
350～390	＊MRN……探検家の表示
400～440	＊SK………探検家の移動処理
450～520	＊EN………スコア表示
530	＊BF………壁表示
540～560	＊S………Sの字の白抜き
570	＊SB………宝の箱の表示
580	＊IMK……キー入力
590～670	＊INK……移動用キー入力
680～700	＊L………探検家の位置表示



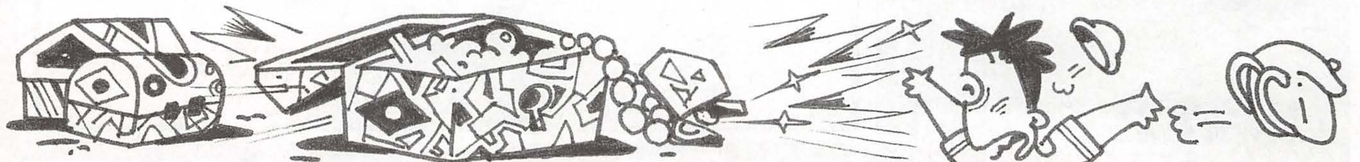
◀《家真1》まったくなにも見えない状態で壁に当たらないように歩きます



▶《写真2》壁に当たったらつぎの人に交代して宝の部屋を目指します

★11月号155ページ，顔はでなくても住所と名前と年令だけで，わかる人にはわかると思う。ちなみにオレは本名でいくぞ!!（兵庫県姫路市・18才）……【影：あ，君の名前，載っけるの忘れちまったい。わざとじゃないんだ。ゴメンゴメン。本当，わざとじゃないよ。】

```
10:CLS :CLEAR :RANDOMIZE :USING "##"
20:INPUT "Beep(Off:0 On:1)? ";B:IF B<>0 AND B<>1 THEN 20
30:INPUT "ﾆﾝｽﾞｳ(1-8)? ";M:IF M<1 OR M>8 THEN 30
40:DIM M$(M),M(M),X(M),Y(M),R(M)
50:FOR I=1TO M:INPUT "ﾅﾏｴ? ";M$(I):M$(I)=RIGHT$ ("      "+LEFT$ (M$(I),6),6):PQ$=PQ$+"-":Q$=Q$+"+":NEXT
60:*REP:CLS :LINE (142,0)-(239,31),B:LOCATE 25,0:PRINT "//Sphinx 2//"
70:DIM L(22,7),Z(22,7)
80:X=RND 20:Y=RND 5:L(X,Y)=1:STX=X:STY=Y:Z(X,Y)=1:P$=PQ$
90:'---PLAYERﾉｼﾞｭﾝﾊﾞﾝﾃﾞﾒ---
100:FOR I=1TO M:X(I)=X:Y(I)=Y
110:L=RND M:PP$=LEFT$ (P$,L-1)+"+"+RIGHT$ (P$,M-L)
120:IF P$=Q$ THEN 160
130:IF P$=PP$ THEN 110ELSE P$=PP$
140:R(I)=L:NEXT
150:'---ﾂｳﾛﾂﾞｸﾘ---
160:GOSUB *BF:GOSUB *S
170:*T:P$="----"
180:L=RND 4:PP$=LEFT$ (P$,L-1)+"*"+RIGHT$ (P$,4-L):LOCATE 29,2:PRINT PP$
190:IF P$<>"****" THEN 200ELSE L(X,Y)=3:GOSUB *BF:GOSUB *SB:GOTO *SA
200:IF P$=PP$ THEN 180 ELSE P$=PP$
210:X1=VAL (MID$ ("1232",L,1))-2
220:Y1=VAL (MID$ ("2321",L,1))-2
230:X2=X:Y2=Y
240:FOR I=0TO 1:X2=X2+X1:Y2=Y2+Y1
250:IF X2<0 OR X2>21 OR Y2<0 OR Y2>6 THEN 180
260:IF L(X2,Y2)<>0 THEN 180ELSE NEXT
270:X2=X+X1:Y2=Y+Y1
280:FOR I=-1 TO 1 STEP 2
290:X3=X2+Y1*I:Y3=Y2+X1*I
300:IF X3<0 OR X3>21 OR Y3<0 OR Y3>6 THEN 180
310:IF L(X3,Y3)<>0 THEN 180ELSE NEXT
320:X=X2:Y=Y2:L(X,Y)=2:GOTO *T
330:'---ﾒｲﾝﾙｰﾁﾝ---
340:*SA:X=STX:Y=STY
350:*MRN:J=J+1:IF J>M THEN J=0:GOTO 350 ELSE L=R(J)
360:LOCATE 25,2:PRINT ":: ";M$(L);" ::"
370:X=X(L):Y=Y(L):GOSUB *L
380:GOSUB *IMK:IF A<>13 THEN 380
390:LOCATE 25,2:PRINT "   ";M$(L);"   "
400:*SK:GOSUB *INK
410:IF L(X,Y)=3 THEN FOR I=39TO 7STEP -4:BEEP B,I,50:NEXT :M(L)=M(L)+1:GOTO *EN
420:IF L(X,Y)=0 THEN BEEP B,107,150:GOSUB *BF:X(L)=XL:Y(L)=YL:GOTO *MRN
430:BEEP B,5,200:BEEP B,10,200:GOTO *SK
440:'---ｹﾞｰﾑﾉｵﾜﾘ---
450:*EN:CLS
460:FOR I=1 TO M:LOCATE 1-(I>4)*12,(I-1)+(I>4)*4:PRINT M$(I);":";M(I):NEXT
470:LOCATE 28,1:PRINT "PLAYｼﾏｽｶ?"
480:LOCATE 25,2:PRINT "ﾊｲ:Y ｲｲｴ:N ?:H "
490:GOSUB *IMK
500:IF A=72 THEN IF RND 2=1 THEN A=89 ELSE A=78
510:IF A=89 OR A=78 THEN IF A=89 THEN ERASE L,Z:GOTO *REP ELSE CLS :LOCATE 15,3:PRINT "So Long!":END ELSE 490
520:'---ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ---
530:*BF:LINE (X*7-6,6*Y-5)-(X*7-1,6*Y-1),BF:RETURN
540:*S:SX=X*7-5:SY=Y*6-5
550:FOR E=0 TO 4STEP 2:LINE (SX+3,SY+E)-(SX+1,SY+E),X:NEXT
560:PSET (SX,SY+1),X:PSET (SX+4,SY+3),X:RETURN
570:*SB:LINE (X*7-5,Y*6-4)-(X*7-2,Y*6-2),X,B:RETURN
580:*IMK:IF INKEY$ <>"" THEN 580ELSE A=ASC INKEY$ (1):RETURN
590:*INK:IF L(X,Y)=1 THEN GOSUB *L
600:IF INKEY$ <>"" THEN 600
610:A=ASC INKEY$ (1)-49
620:IF A<1 OR A>7 THEN 610
630:IF L(X,Y)=1 THEN 640 ELSE LINE (X*7-6,Y*6-5)-(X*7-1,Y*6-1),X,B
640:XL=X:YL=Y
650:X=X+VAL (MID$ ("2212322",A,1))-2
660:Y=Y+VAL (MID$ ("3222221",A,1))-2
670:X=X-(X=0)+(X=21):Y=Y-(Y=0)+(Y=6)
680:*L:LINE (X*7-6,Y*6-5)-(X*7-1,Y*6-1),X,B
690:IF Z(X,Y)=0 AND L(X,Y)=2 THEN LINE (X*7-7,Y*6-6)-(X*7,Y*6),X,B:Z(X,Y)=1
700:RETURN '91.Nov. by H.Haruta ALT '92.Aug.
```

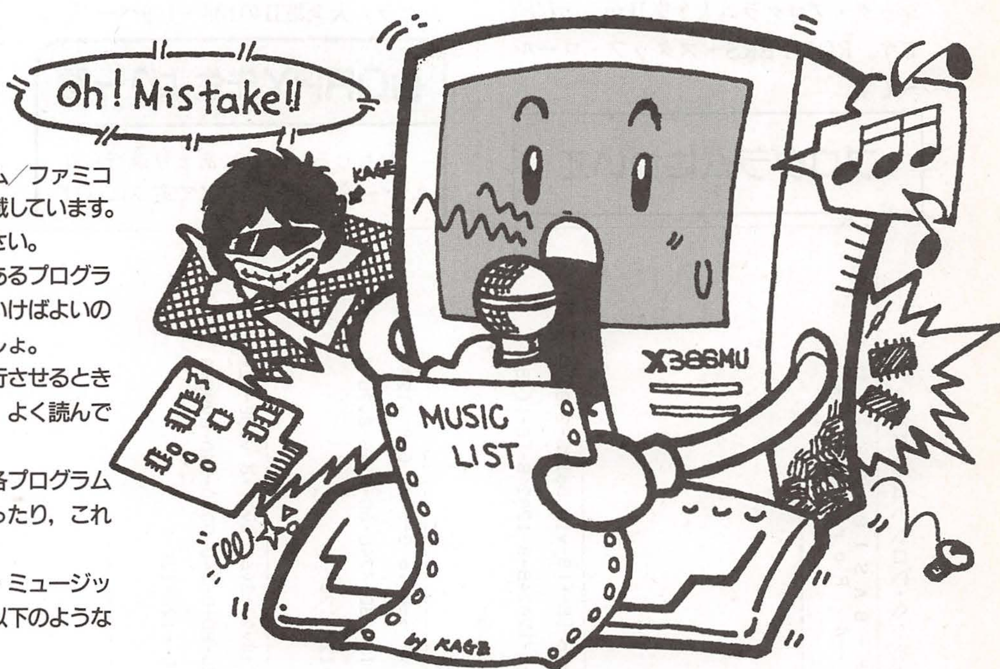


★ラーメンライスがあるならラーメンパンもあるはずですよね？影さん。（兵庫県神戸市・究極凡人Ｌ15才）……【影：なら，なにかぁ，君はお茶漬けがあったらお茶パンがあるとでも言うのかぁ！つぐ美：逆もまたしかりよね。アンパンはあってもアンゴハンは………。】

BM特選

THE GAME MUSIC ザ・PROGRAM CORNER

ゲーム・ミュージック プログラム・コーナー



本コーナーは，ビデオゲーム／パソコン・ゲーム／ファミコン・ゲームなどのミュージック・プログラムを掲載しています。手近にあるパソコンに入力して，楽しんでください。

パソコンへの入力方法は簡単です。掲載してあるプログラム・リストを各機種のキーボードから入力していけばよいのです。ほら，すばらしい音楽が聞こえてきたでしょ。

それぞれのプログラムには，プログラムを実行させるときの注意点や，改造方法などが紹介されています。よく読んでください。

また，ベーマガ・ミュージック・スタッフが各プログラムの批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったゲーム・ミュージック・プログラムを投稿しようと思っている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿に必ず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容（ビデオゲーム版かファミコン版かなどをしっかり書く)，②使いかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，バージョン，モード（X-BASIC Ver.2.0）等，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐために必ずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。ラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたディスクや原稿はお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。

編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム」係

FM TOWNS(F-BASIC386 V1.1L20)用

ロンパーズ

～スタッフ・ロール～

©namco

田中泰章

内　容

またまた，MSX/2/2＋ゲーム・ミュージック・プログラム大全集IIからの移植です。ROMPERS～スタッフ・ロール～です。

プログラムについて

今回FM音源を使用せず，PCM音源ONLYで再現してみました。

●参考にしたもの

MSX/2/2＋ゲーム・ミュージック・プログラム大全集IIの108～109ページ。

GORRY先生より一言

おもしろいわりにあまり流行(はや)らないゲームでしたね。68Kで遊ぶにはぴったりのような気が…と思ったら「移植希望」となにわ通信にだしてみましょう。

わざわざ使用音源をPCMのみにすることはないと思います。かえってPCMの欠点である「乾いた音になる」のが目立ってしまっています。FMを気持ち程度に鳴らしてやるだけでもずいぶん聴感が変わります。試してみましょう。

～ロンパーズ～スタッフ・ロール～のミュージック・プログラム・リスト～

```
1000 'F-BASIC386  V1.1L20 1000 'F-BASIC386  V1.1L20
1010 '■NAMCO  ROMPERS  スタッフ・ロール  For  Towns
1020 DEFSTR A-Z : LOAD@"Q:¥FJ¥PCM¥CLASSIC1.PMB"
1030 '------M elody --------------------------------
1040 A0="@6 o5 L8 v9 U0 %C"
1050 A4="F+2&F+4FF+G+4D+4G+4G+F+"
1060 A5="Fr8>C+4D+4C+4<A+2"
1070 A6=">C+2&C+4<BB-B4G+B4B>C+"
1080 A7="D+r<G+4B4F4F+2"
1090 Z0="@6 o5 L8 v4 U-50 %C"
1100 Z4="r16 F+2&F+4FF+G+4D+4G+4G+F+16"
1110 Z5="r16 Fr8>C+4D+4C+4<A+3"
1120 Z6="r16 >C+2&C+4<BB-B4G+B4B>C+16"
1130 Z7="r16 D+r<G+4B4F4F+3"
1140 '------C hord 1 ------------------------------------------
1150 B0="@1 o4 L8 U0 %R V12 B-B-12A24B-B-12A24B-[B-[B-[[B-v10 BB12B-24BB12
B-24B[B[[B[[[B"
1160 B1="v8 BB12B-24BB12B-24B v9 B[[[B[[[Bv10 B-B-12A24B-B-12A24B-[B-[[[B-
[[[B-"
1170 BA="B-r12B-12AB-r12B-12A":BB="Br12B12B-Br12B12B-"
1180 B2="o4 v10 L24"+BA+BA+BB+BB
1190 B3=BB+"Br12B12B-Br24B-Br24A"+BA+"B-"
1200 '------C hord 2 ------------------------------------------
1210 C0="@1 o4 L12 U0 %L v10G-8G-F24G-8G-F24G-8 v9 G-8 v6 G-8 v3 G-8 v12A-
8A-G24A-8A-G24A-8v9A-8v6A-8v3A-8 v12"
1220 C1="v12A-8A-G24A-8A-G24A-8v9A-8v6A-8v3A-8 v12G-8G-F24G-8G-F24G-8v9G-8
v6G-8v3G-8"
1230 CA="G-r12G-12FG-r12G-12F":CB="A-r12A-12GA-r12A-12G"
1240 C2="o4 v10 L24"+CA+CA+CB+CB
1250 C3=CB+"A-r12A-12GA-r24GA-r24G-"+CA+"G-"
1260 '------C hord 3 ------------------------------------------
1270 D0="@1 o4 L12 U0 %C v10 C+8C+C+24C+8C+C+24C+8v9C+8v6C+8v3C+8 v10E-8E-
E-24E-8E-E-24E-8v9E-8v6E-8v3E-8 v12"
1280 D1="v12E-8E-E-24E-8E-E-24D8v9D8v6D8v3D8 v12D-8D-D-24D-8D-D-24D-8v9D-8
v6D-8v3D-8"
1290 DA="C+r12C+12C+C+r12C+12C+":DB="E-r12E-12E-E-r12E-12E-"
1300 D2="o4 L24 v10"+DA+DA+DB+DB
1310 D3=DB+"Dr12D12DDr24DDr24C+"+DA+"C+"
1320 '-----------------------------------------------
1330 E0="@4 o3 v12 L4 U0 %C F+C+F+2G+D+G+2"
1340 G0="@4 o2 v12 L4 U0 %C"
1350 E1="G+D+G+2F+C+ L8 F+C+D+F"
1360 E2="L4 F+C+F+C+ G+D+G+D+"
1370 E3="L4 G+D+G+D  F+C+ L8 F+C+D+F"
1380 '-----------------------------------------------
1390 H6="@6 o3 v12 L1 U0 %C F+G+"
1400 H7="FF+2&F+4"
1410 H8="v13 o3 A+B"
1420 H9=">C+2&C+4<B4A+2&A+4"
1430 '-----------------------------------------------
1440 PLAY OFF:PLAY "T75"
1450 PLAY ......  A0,Z0,B0,C0,D0,E0,G0
1460 PLAY ......    ,  ,B1,C1,D1,E1
1470 PLAY ......    ,  ,B2,C2,D2,E2,E2
1480 PLAY ......    ,  ,B3,C3,D3,E3,E3
1490 '
1500 PLAY ......  A4,Z4,B2,C2,D2,E2,E2
1510 PLAY ......  A5,Z5,B3,C3,D3,E3,E3
1520 PLAY ......  A6,Z6,B2,C2,D2,E2,E2,H6
1530 PLAY ......  A7,Z7,B3,C3,D3,E3,E3,H7
1540 '
1550 PLAY ......  A4,Z4,B2,C2,D2,E2,E2,H8
1560 PLAY ......  A5,Z5,B3,C3,D3,E3,E3,H9
1570 PLAY ......  A6,Z6,B2,C2,D2,E2,E2,H8
1580 PLAY ......  A7,Z7,B3,C3,D3,E3,E3,H9 : GOTO 1550
```


★コナミ提供の天気予報を発見‼水曜の某テレビ局の21時54分ごろにある。(京都府宮津市・民守智洋16才)……【**影**：♬おーこなみーはみーどりー。**つぐ美**：ちょっと無理あるんじゃない，その歌。**影**：お～なみコナミ。**つぐ美**：それでいいのよ。それで。】



PC-8801mkⅡSR以降
＋サウンドボード（ぴっける君）用

バーニングフォース
～Bay Yard(1st Day)～

©namco

岩下　俊作

内　容

ビデオゲーム版バーニングフォースより「Bay Yard (1st Day)」です。最近，投稿が楽譜のある曲に集中しているような気がします。それで，4thDayのほうが，投稿は多いようです。僕はバーニングフォースの中では一番1stDayが好きなので，今回作ってみました。しかし，私は88しかもってなーい！　というわけで最近「ぴっける君」のおかげでHAPPYなのでちょっとがんばってみました。

プログラムについて

このプログラムの良さはズバリ！　打ち込んで聞いてみてください。できるだけ打ち込みやすいように，短いプログラミングを心掛けたつもりです。そのせいで，小節の区切りなどはまったくわかりません。

さて，このプログラムのポイントですが，メロディーのピッチベンドと，PCM（内蔵）＋SSGのみのドラムでしょう。スネアにタムを重ねています。あとは，全体的に曲に厚みがでるようにVコマンドでディレイを表現したため，少し長くなってしまいました。SSGパートもあまり表にでず，うまく溶け込むようにしたつもりです。制作時にはヘッドホンを使用したので，聴くときにはなるべくヘッドホンを使ってください。低音部が死んでいると，とても薄っぺらに聞こえます。

プログラムの使用法

92年10月号掲載の「ぴっける君」使用のプログラムです。入力する際はドライバーは必要ありませんが，プログラムを実行させるときは，必ずドライバーを起動した上で実行してください（ただエラーがでるだけだけど）。さらに，完全に入力したあと，必ず一旦セーブしてください。入力ミスの関係で暴走する恐れがあります。実行後は，自動的に鳴りだし，CMD STOPで止めるまで無限ループします。あと，プログラム中の下線は［GRPH］＋［Z］で逆は［GRPH］＋［:］です。

最後に

まだまだいろんな曲を作ろうと思っていますが，一応受験生なので。実はこのプログラムは，ある人のプログラムを参考にしています。音色などはほとんどそのまま使っています。どうもすみません。それではまたお会いしましょう。

●参考にしたもの

・オリジナル曲のCD
・11月号の同曲プログラム
・MSX版のプログラム

GORRY先生より一言

音のわりにあっけなく短いプログラムです。くり返しが多いせいもありますが，「ぴっける君」の力によるところも多いですね。

メロディーにややダラダラした感じがあります。適当にカッティングしてやるとよりカッコよくなります。

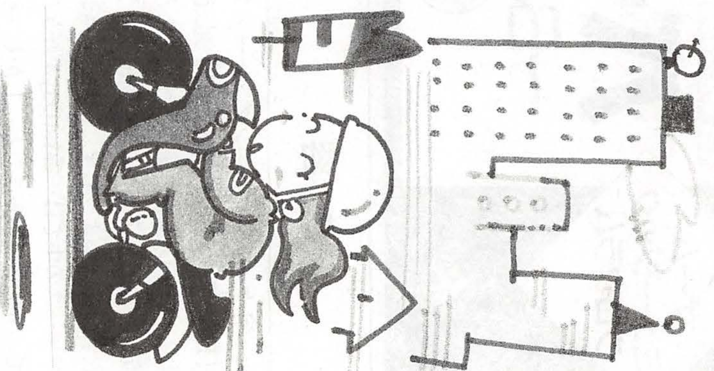
コードの音色はもっときらびやかなほうがいいでしょう。

バーニングフォース～Bay Yard（1stDay）～のミュージック・プログラム・リスト

```
1000 ' save "bf1day.pdv
1010 ' ////////////////////////////////////////////////
1020 ' //  video game music program  --- for ピッケルクン ---  //
1030 ' //                                              //
1040 ' //    「 B a y   Y a r d 」  ( Burning Force 1st Day )  //
1050 ' //                                   (c) namco  //
1060 ' //   programmed by   S. Iwashita                //
1070 ' //                      1992/10/16              //
1080 ' ////////////////////////////////////////////////
1090 '
1100 ' /////////////////// init & voice set ////////////////////
1110 '
1120 CMD INIT()
1130 CMD TEMPO(106)
1140 '
1150 CMD VSET( 1,
1160 DATA 35,15, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
1170 DATA 31, 6, 5, 4, 1,21, 0, 1, 0, 0,
1180 DATA 31,10, 7, 4, 1,11, 0, 3, 0, 0,
1190 DATA  6,11, 3, 4, 0,30, 0, 9, 0, 0,
1200 DATA 31, 1, 0, 8,15, 0, 0, 4, 0, 0)
1210 '
```

★困ったとき，つらいとき，ちょっと失敗したとき，みんなで叫ぼう。だめだあぁ～!!（愛媛県伊予郡・濱本和也17才）……【影：困ったって，つらくったって，ちょっとぐらい失敗したって，長い人生さほどのことじゃないさ。ねえ博士。Dr.D：なんじゃ?】

```
1220 CMD VSET( 2,
1230 DATA 60,15, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
1240 DATA 18, 0, 0, 5, 0,24, 0, 8, 3, 0,
1250 DATA 17,12, 6, 7, 2, 6, 0, 8, 2, 0,
1260 DATA 18, 0, 0, 5, 0,37, 0, 4, 7, 0,
1270 DATA 17,12, 6, 7, 2, 4, 0, 4, 6, 0)
1280 '
1290 CMD VSET( 3,
1300 DATA 60,15, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
1310 DATA 31, 2, 2, 0, 0,33, 2, 2, 6, 0,
1320 DATA 22, 2, 3, 8, 2, 2, 1, 2, 5, 0,
1330 DATA 31, 2, 2, 0, 0,17, 1, 1, 2, 0,
1340 DATA 22, 2, 3, 8, 2, 2, 1, 2, 1, 0)
1350 '
1360 CMD VSET( 4,
1370 DATA 56,15, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
1380 DATA 31,15, 0, 5, 3,18, 0, 1, 3, 0,
1390 DATA 31,14, 0, 5, 2,37, 0,10, 0, 0,
1400 DATA 31, 7, 0, 5, 1,36, 0, 3, 0, 0,
1410 DATA 31,15, 6, 9, 2, 6, 0, 1, 0, 0)
1420 '
1430 CMD VSET( 5,
1440 DATA 56,15, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
1450 DATA 31,15, 0, 5, 3,18, 0, 1, 3, 0,
1460 DATA 31,14, 0, 5, 2,37, 0,10, 0, 0,
1470 DATA 31, 7, 0, 5, 1,36, 0, 3, 0, 0,
1480 DATA 31,15, 6, 9, 2,11, 0, 1, 0, 0)
1490 '
1500 CMD VSET( 6,
1510 DATA 59,15, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
1520 DATA 27,14, 0, 9, 2,32, 0, 8, 0, 0,
1530 DATA 31,12, 0, 9, 3,48, 0, 2, 0, 0,
1540 DATA 31,19, 0, 9, 5,16, 0, 0, 7, 0,
1550 DATA 31,15, 2,12, 0, 0, 0, 0, 3, 0)
1560 '
1570 CMD MSET(A,"@L2,2,0")
1580 CMD WSET(1:80,2,4,6,0)
1590 CMD ESET(1:255,250,100,200,1,4)
1600 '
1610 ' ///////////////////// set mml /////////////////////
1620 '
1630 ' bass 1 part
1640 '
1650 CMD 1,"@6@v127l16H0 @M |:4o3|:|:f+f+>f+<f+:|rf+>f+<f+/>c+f+<:|>ec+:||:|:4
1660 CMD 1,"o4d8r8ddrdr/drd8drde8r8eererere8ere:|ere8ere<b8r8bbrbrbr>b8af+<b:|
1670 '
1680 ' bass 2 part
1690 '
1700 CMD 2,"@3¥A@W1v15l1H6 @M o2|:4f+..:||:dededed2e2<b>:|
1710 '
1720 ' main part +@
1730 '
1740 CMD 3,"@4l16H0¥A |:8o5v15e|:v15d+&v10d+v15e&v10e:|v15ed+&v10d+v15c+&v10c+
1750 CMD 3,"v15:| @M @1v13 @{ |:o4f+8.>(e,f+)8&f+^4c+8f+8g+8(g+,a)&a8g+8.f+8.
1760 CMD 3,"e^4c+8(e,f+)8&f+e8.f+4c+4<b8>(d,e)8&ec+^4(g+,a)&ag+e8c+ef+<(e,f+)8&
1770 CMD 3,"f+>(e,f+)8&f+4&f+c+8f+8g+8(g+,a)&a8g+8.f+8.e^4|:f+g+ag+f+e8.:|
1780 CMD 3,"/o5f+&(f+,e)8&e&(e,f+)8&f+2.:|o5 @}  (a,b)8&@W1b1^1.. @W0
1790 CMD 3,"@4l16v15|:6o5e|:v15d+&v10d+v15e&v10e:|v15ed+&v10d+v15c+&v10c+v15:|
1800 '
1810 ' main echo +@
1820 '
1830 CMD 4,"¥A @M @4l16v15H0|:4o5c+|:v15<b&v10bv15>c+&v10c+:|v15c+<b&v10bv15
1840 CMD 4,"a+&v10a+v15b|:v15a+&v10a+v15b&v10b:|v15ba+&v10a+v15g+&v10g+v15:|
1850 CMD 4,"@1v10H6r8 @S3 >(a,b)8&@W1b2.. @W0
1860 '
1870 ' fm back 1 part
1880 '
1890 CMD 5,"l16 @M |:4@2H0p3o4v15f+f+&v10p1f+v14p3f+&v9p1f+v13p3f+&v8p1f+v12
1900 CMD 5,"p3f+&v7p1f+v11p3f+&v6p1f+v10p3f+&v5p1f+rp3 @5v15H0p1>ed+&v9d+v15
1910 CMD 5,"e&v9ev15d+&v9d+v15e&v9ev15ed+&v9d+v15c+&v9c+:| @4H0p2 |:16o5v15
1920 CMD 5,"f+e&v11ev15f+&v11f+v15e&v11ev15f+&v11f+v15f+e&v11ev15f+e&v11e8:|
1930 '
1940 ' fm back 2 part
1950 '
1960 CMD 6,"l16v14 @M |:4@2H6p3o4v15f+f+&v10p2f+v14p3f+&v9p2f+v13p3f+&v8p2f+
1970 CMD 6,"v12p3f+&v7p2f+v11p3f+&v6p2f+v10p3f+&v5p2f+rp3 @5v15H0p2ba+&v9a+v15
1980 CMD 6,"b&v9bv15a+&v9a+v15b&v9bv15ba+&v9a+v15g+&v9g+:|
1990 CMD 6,"@4H0p1 |:|:3o5v15c+|:4v15c+&v11c+:|v15c+c+&v11c+v15c+
2000 CMD 6,"c+&v11c+8v15<b|:4v15b&v11b:|v15bb&v11bv15bb&v11b8v15:|
2010 CMD 6,"o5c+|:3v15c+&v11c+:|<v15b&v11bv15bb&v11bv15bb&v11b8v15b
2020 CMD 6,"|:4v15b&v11b:|v15bb&v11bv15bb&v11b8:|
2030 '
2040 ' ssg back 1 part
2050 '
2060 CMD 7,"@M @1l16 |:4v15H6o4f+f+&v10f+v15f+&v10f+ v13H0
2070 CMD 7,"@{ f+g+&f+g+&f+e8_3e8¯3f+8f+c+8c+b8a+8f+8 @} f+8:|
2080 CMD 7,"H0 @{ |:8v13o4f+rv9f+v13f+rv9f+rv7f+rv5f+rv3f+v13f+f+r
2090 CMD 7,"v9f+v13f+rv9f+v13f+rv9f+rv7f+rv5f+rv3f+v13f+f+rv9f+:| @}
2100 '
2110 ' ssg back 2 part
2120 '
2130 CMD 8,"@M @1l16 |:4v15H-8o4f+f+&v10f+v15f+&v10f+ v11H12r @S1 f+ :| H16 @S1
2140 '
2150 ' ssg snare drum 2 part  ( noise )
2160 '
2170 CMD 9,"p2w10s1m4000l16H4 @M |:4|:r8c8rrc8rrc8c8:|:|
2180 CMD 9,"|:|:8r8c8rrcr rrcr8/rc8:|ccc:|
2190 '
2200 ' bass drum + snare drum part 1
2210 '
2220 CMD 11,"v30l16 @M |:4|:@1c8@2c8@1cc@2c8@1cc@2c8c8:|:|
2230 CMD 11,"|:|:8@1c8@2c8@1cc@2c@1c rc@2c@1c8/c@2c8:|@2ccc:|
2240 '
2250 ' pcm snare drum 3 part  ( tam-tam )
2260 '
2270 CMD 12,"v25l16 @M @5|:4|:r8c8rrc8rrc8c8:|:||:|:32/r8c8:|rccc:|
2280 '
2290 ' ///////////////////// play /////////////////////
2300 '
2310 CMD PLAY()
```



★あ〜！スキーウエアを買ったら，スキーの板が買えなくなってしまいそうだ〜。せっかく今年はロシニョールの板を買おうと思ってたのに！誰か買ってくれ〜。たったの10万8千円だから。P.S.本気です。(北海道旭川市・南本誠17才)……【影：買ったげる。】

ザ ゲームミュージックプログラム

X1シリーズ+FM音源ボード(NEW-FM音源ドライバー)用

F-ZERO
～BIG BLUE～

川村賢治

内容

SFCの名作「F-ZERO」より「BIG BLUE」のテーマです。

使いかた

打ち込んでRUN。

プログラムのしくみ

初期設定，音色定義，MML読み込み，演奏の順にプログラムは進みます。音色まで打ち込んだあとは1トラック入れるごとに演奏させながら打つと，入力が楽しくなります。

曲について

ノリの良い曲です。すべて自らの耳で採りましたのでまちがっているかもしれません。音色は結構似ていると思います。

最後に

F-ZEROのオリジナル曲が全部入ったCDがでたらいいなぁと思います。by M

●参考にしたもの

・ゲームから録音したテープ。

GORRY先生より一言

今月はちょっと投稿数が多め。少し休んでいたので心配でしたが，いらぬ心配だったようです。

各音色に自己主張があるのはよいのですが，うまくかみ合っていないようです。もう少し練り込んでみましょう。

ベースの音量はもっと低くてもいいですね。

F-ZERO～BIG BLUE～のミュージック・プログラム・リスト

```
1000 DEFINT A-Z:INIT:CLS 0:SCREEN:DEFSTR P:DIM A(4,10),P(32)
1010 DEFUSR1=&HF200
1020 DEFUSR2=&HF203       '  F-ZERO 「BIG BLUE」
1030 DEFUSR3=&HF206       ' PROGRAMMED BY MONDAY
1040 DEFUSR4=&HF209
1050 DEFUSR5=&HF20B
1060 B$=USR2("0"):FOR I=1 TO 8:B$=USR2(HEX$(I)+"X6Q8O4L4P3^32V10S0,0,0,0"):NEXT
1070 A$=USR4("P"):A$=USR2("0")
1080 '
1090 '                    TONE DATA
1100 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1110 '    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1120 DATA 58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1130 '    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME-EN  TRUMPET
1140 DATA 25,  6,  2,  8,  1, 25,  2,  2,  3,  0,  0
1150 DATA 18, 12,  2,  8,  1, 30,  1,  6,  5,  0,  0
1160 DATA 20,  0,  0,  8,  2, 40,  0,  2,  3,  0,  0
1170 DATA 22,  4,  6,  8,  2,  0,  1,  2,  4,  0,  0
1180 A$=USR1(CHR$( 0)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1190 '-----------------------------------------------------------------
1200 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1210 '    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1220 DATA 46, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1230 '    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME-EN  ORGAN 1
1240 DATA 20,  0,  0,  0,  0, 40,  0, 14,  0,  0,  0
1250 DATA 18, 10,  4,  8,  4, 16,  0,  2,  0,  0,  0
1260 DATA 18, 10,  6,  8,  4,  8,  0,  1,  0,  0,  0
1270 DATA 18, 10,  6,  8,  4,  8,  0,  1,  0,  0,  0
1280 A$=USR1(CHR$( 1)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1290 '-----------------------------------------------------------------
1300 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1310 '    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1320 DATA  7, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1330 '    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME-EN  ORGAN 2
1340 DATA 31, 10,  0,  7,  2, 10,  0, 12,  0,  0,  0
1350 DATA 31,  0,  0,  7,  0, 10,  0,  4,  0,  0,  0
1360 DATA 31,  0,  0,  7,  0,  0,  0,  2,  0,  0,  0
1370 DATA 31,  0,  0,  6,  0,  0,  0,  1,  0,  0,  0
1380 A$=USR1(CHR$( 2)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1390 '-----------------------------------------------------------------
1400 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1410 '    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1420 DATA 52, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1430 '    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME-EN  GIUE----N
1440 DATA 31,  0,  0,  0,  0, 28,  0,  2,  7,  0,  0
1450 DATA 28,  0,  3,  8,  0,  6,  0,  4,  7,  0,  0
1460 DATA 31,  0,  0,  0,  0, 28,  0,  4,  3,  0,  0
1470 DATA 28,  0,  3,  8,  0,  6,  0,  4,  3,  0,  0
1480 A$=USR1(CHR$( 3)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1490 '-----------------------------------------------------------------
1500 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1510 '    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1520 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1530 '    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME-EN  SNARE DRUM
1540 DATA 31,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  0,  0,  0
1550 DATA 31, 16, 16,  8,  1,  0,  0,  3,  0,  0,  0
1560 DATA 31, 20, 17,  8, 10,  0,  0,  0,  0,  1,  0
1570 DATA 31, 16, 14,  8,  8,  0,  0,  1,  0,  0,  0
1580 A$=USR1(CHR$( 4)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1590 '-----------------------------------------------------------------
1600 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1610 '    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1620 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1630 '    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME-EN  BASS DRUM
1640 DATA 31, 22,  0,  8, 15,  8,  0, 10,  0,  0,  0
1650 DATA 31, 21, 14,  8, 10,  0,  0,  1,  0,  0,  0
1660 DATA 31, 13,  0,  8, 15, 10,  0,  0,  0,  0,  0
1670 DATA 31, 15,  0,  8, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1680 A$=USR1(CHR$( 5)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1690 '-----------------------------------------------------------------
1700 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1710 '    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1720 DATA 41, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
```

★98か，いいなぁ～。タウンズか，いいなぁ～。今どき88FRで信長やっている奴，いないよなぁ。DUELやっている奴，いないよなぁ。(兵庫県尼崎市・田中昭博22才)……【影：やーい，いいだろう。俺っちなんかPC-6001を持ってんだぜい。うらやましいだろ。ケケ。】

```
1730 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME-EN  HI-HAT
1740 DATA 31, 31,  0,  0,  1,  7,  0, 11,  0,  3,  0
1750 DATA 31, 28,  2,  0,  4, 15,  2, 12,  0,  3,  0
1760 DATA 31, 22,  0,  1,  4,  8,  1,  1,  0,  1,  0
1770 DATA 31, 18, 13,  6,  3,  0,  2,  7,  0,  0,  0
1780 A$=USR1(CHR$( 6)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1790 '-----------------------------------------------------------------------
1800 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1810 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1820 DATA 59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1830 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME-EN  TOM TOM
1840 DATA 31,  0,  0,  8,  0,  0,  0, 15,  0,  0,  0
1850 DATA 31, 24, 15,  8,  7, 19,  0,  2,  0,  0,  0
1860 DATA 31, 25, 18,  8,  6, 22,  0,  0,  0,  0,  0
1870 DATA 31,  0,  9,  8,  0,  0,  0,  2,  0,  1,  0
1880 A$=USR1(CHR$( 7)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1890 '-----------------------------------------------------------------------
1900 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1910 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1920 DATA 58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1930 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME-EN  BASS
1940 DATA 31, 10,  1,  7,  3, 33,  0,  0,  0,  0,  0
1950 DATA 31,  5,  4,  7,  3, 37,  0, 10,  0,  0,  0
1960 DATA 31,  7,  6,  7,  2, 37,  0,  0,  0,  0,  0
1970 DATA 31,  7,  3,  8,  8,  0,  0,  1,  0,  0,  0
1980 A$=USR1(CHR$( 9)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1990 '-----------------------------------------------------------------------
2000 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
2010 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
2020 DATA 58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
2030 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME-EN  TRUMPET 2
2040 DATA 16,  3,  0,  8,  2, 26,  2,  2,  3,  0,  0
2050 DATA 16, 18,  0,  8,  5, 28,  1,  6,  5,  0,  0
2060 DATA 16, 10,  0,  8,  2, 41,  0,  2,  7,  0,  0
2070 DATA 18,  6,  0,  8,  2,  0,  1,  2,  0,  0,  0
2080 A$=USR1(CHR$(10)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
2090 '-----------------------------------------------------------------------
2100 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
2110 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
2120 DATA 58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
2130 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME-EN  TRUMPET 3
2140 DATA 20,  6,  0,  8,  1, 25,  2,  2,  3,  0,  0
2150 DATA 31,  5,  0,  8,  1, 25,  1,  2,  7,  0,  0
2160 DATA 20,  0,  0,  8,  0, 44,  0,  2,  3,  0,  0
2170 DATA 18,  0,  3,  8,  0,  0,  1,  2,  0,  0,  0
2180 A$=USR1(CHR$(11)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
2190 '-----------------------------------------------------------------------
2200 ' [MAIN]
2210 P(0)="T58^24L32O4V13Q8 [0@0P1 S240,4,16,12
2220 P="B-16R8Q6B-Q8A-16R8..A-16R8Q6A-Q8B-16
2230 P(1)="|:"+P+":R8..:|@10V14P1Q7>FA-B-<D-C>A-B-<Q8V13@0P1"+P
2240 P(2)="@10V14Q7P1>FA-B-16F<D->B-<Q8V13@0P1B-16R8Q6B-Q8A-16R16.L24Q6<D-C>A-L3
2Q8A-A-R8Q6A-Q8F&F4@10P1
2250 P(3)="@V+2O4F16.E-16D-CD-8&D-C>B-A-<C8.D-C>A-4&A-<
2260 P(4)="F16>B-<F16A-GE-F8&FD-E-FE-&E-4&E-8..
2270 P(5)="@11P1|:L48B-FD-B-FD-L32B-<C:D-C8&C>A-8:|FE-8&(E-,C)CD-C>A-
2280 P(6)="G-16A-B-16<CD-FE-16D-C16D-C>A- @V-14|:7B-&@V+2:|B-R4
2290 P(7)="RFD->B-<D-16F.&(F,E)64E-16B-F16&(F,E-)E-16
2300 P(8)="CD-E->A-16<A-G-16F64G-64FE-D-C>A-16.
2310 P(9)="B-<FB-<D-16&(D-,E-)E-16F&(F,C)>B-<E-16.D-16
2320 P(10)="C>F A-B-<CD-CE-&(E-,D-)D-C>A-16G-F16
2330 P(11)="|:3F(E,F)64&F64:|B-F16FB-F<D->B-FD-
2340 P(12)="|:3F(E,F)64&F64:|A-E-16FG-F<C>A-FA-
2350 P(13)="|:4G-B-<D->:|<E-&(E-,D-)C16>|:4FA-<C>:|<D-&(D-,C)C16>
2360 P(14)="L48@10P1>>B-<CD-CD-E-D-E-FE-FB-FA-B-A-B-<C>B-<CD-CD-E-@11P1Q8
2370 P(15)="L32F32.&(F,G-)64A-FRC>A-<CFFA-16<C>A-<D-C16&(C,4B-)>B-16
2380 P(16)="F24>B-24<D-24A-16G-F16>B-<D-FA-8|:3A-24:|
2390 P(17)="R16>FA-16FA-16< ]
2400 FOR I=0 TO 17:A$=USR2("1"+P(I)):NEXT
2410 '
2420 P(0)="^40L32O4V13Q8 [0@0P2 S240,4,16,12
2430 P(1)="|:"+P+":R8..:|@10V14P2Q7>FA-B-<D-C>A-B-<Q8V13@0P2"+P
2440 P(2)="@10V14P2Q7>FA-B-16F<D->B-<Q8V13@0P2B-16R8Q6B-Q8A-16R16.L24Q6<D-C>A-L3
2Q8A-A-R8Q6A-Q8F&F4@10P2
2450 P(5)="@11P2|:L48B-FD-B-FD-L32B-<C:D-C8&C>A-8:|FE-8&(E-,C)CD-C>A-
2460 P(14)="L48@10P2>>B-<CD-CD-E-D-E-FE-FB-FA-B-A-B-<C>B-<CD-CD-E-@11P2Q8
```

```
2470 FOR I=0 TO 17:A$=USR2("2"+P(I)):NEXT
2480 '
2490 P(0)="^32L32Q8 [0 V13O3@0 S240,4,16,12
2500 P(1)="|:"+P+":R8..:|Q8@10V12Q7CE-FA-GE-FQ8@0V13"+P
2510 P(2)="Q8@10V12Q7CE-F16CA-FQ8V13@0B-16R8Q6B-Q8A-16R16.R8A-A-R8Q6A-Q8F&F4@10V
9R.
2520 P(5)="@11|:L48B-FD-B-FD-L32B-<C:D-C8&C>A-8:|FE-8&(E-,C)CD-C>A-
2530 P(14)="L48@10>>B-<CD-CD-E-D-E-FE-FB-FA-B-A-B-<C>B-<CD-CD-E-@11Q8
2540 P(17)="R64>FA-16FA-16< ]
2550 FOR I=0 TO 17:A$=USR2("3"+P(I)):NEXT
2560 ' [BASS]
2570 P(0)="@9^32L32V15O2Q8 [0
2580 P(1)="|:B-16R8B-A-R4A-16R8A-B-R4:|
2590 P(2)="B-16R8.R4A-16R8A-B-RFA-B-16F<D->B-
2600 P(3)="B-16R8B-A-R4A-A-R8A-Q8V12|:9F:|V15
2610 P(4)="|:16B-:||:7A-:|A-& A-|:<D-C>:A-:|A-16
2620 P(5)="|:16B-:||:3A-:|A-16A-A-A-RA-<D-CD-.C.>A-
2630 P(6)="|:G-16G-16RG-R:A-8&A-RA-RA-:|F8&FRFRF
2640 P(7)="|:8G-:||:8A-:||:12B-@V-8:|@V127B-.A-.G-V15
2650 P(8)="|:16G-:||:16F:||:16G-:||:8F:|RFA-FA-G-FE-
2660 P(9)="|:3G-:||:3G-16G-:|G-G-G-16|:3F:||:3F16F:|FFF16
2670 P(10)="|:3G-:||:3G-16G-:|G-G-G-16|:3F:||:F16:F:|RFA-FA-G-F-E-
2680 P(11)="|:16G-:||:16F:||:16G-:||:4F:|F24F24F24 R16FA-16FA-16 ]
2690 FOR I=0 TO 17:A$=USR2("4"+P(I)):P(I)="":NEXT
2700 ' [SUB]
2710 P(0)="^24L32O4Q8 [0 @0P1V13
2720 P="F16R8Q6FQ8E-16R8..E-16R8Q6E-Q8F16
2730 P(1)="|:"+P+":R8..:|>>@3P2(C,3A-)8..<<@0P1
2740 P(2)=P+"R8..
2750 P(3)="F16R8Q6FQ8E-16R16.L24E-E-E-L32E-E-R8Q6E-Q8C&C4@1V13
2760 P(4)="|:P2B-<P3FP1B->P3B-<P2FP3B->:|P2B-<P3FP1B-P3F>
2770 P(5)="|:P2A-<P3E-P1A->P3A-<P2E-P3A->:|P2A-<P3E-P1A-E->
2780 P(6)=P(4)
2790 P(7)="|:P2A-<P3E-P1A->P3A-<P2E-P3A->:|P2A-16<A-16>
2800 P(8)=">@10P2V13|:B-16B-16RB-R:<C8.CRC>:|A-8.A-RA-<
2810 P(9)="|:3G-16:G-:||:3A-16:A-:|@V-8|:7B-&@V+2:|B-R4
2820 P(10)="@2|:V7B-2A-2B-2A-4&A-FA-F<D-C>B-A-:|
2830 P(11)="P3|:R16B-16B-16B-16:|RRA-FG-FA-FFFF16FF16F
2840 P(12)="B-16B-16B-B-16.B-16.B-16B-16B-A-8<C24C24C24R16>V11FA-16FA-16 ]
2850 FOR I=0 TO 12:A$=USR2("5"+P(I)):NEXT
2860 '
2870 P(0)="^40L32O4Q8 [0 @0P2V9
2880 P(1)="|:"+P+":R8..:|>>>@3V11(A-,3E)8..V9<<<@0
2890 P(2)="P3"+P+"R8..":P(3)=P(3)+"R64@1V10
2900 P(7)="|:P2A-<P3E-P1A->P3A-<P2E-P3A->:|P1A-16<A-32.>
2910 P(8)="@10V6>>|:B-16B-16RB-R<C8.CRC>:|<
2920 P(9)="|:3B-16:B-:|<|:3C16:C:|@V-8|:7D&@V+2:|DR4
2930 P(10)="@2P2V10|:G-2F2G-2F4&F:CE-CA-G-FE-<:|>CE-CA-G-FE-
2940 P(11)="|:R16F16:F16F16:|FD-E-64E-64D-RRFCE-CFCD-CE-CE-64D-64C>B-A-
2950 P(12)="<|:FCE-C:|F16.F16F16FF8A-24A-24A-24R16V11FA-16FA-16 ]
2960 FOR I=0 TO 12:A$=USR2("6"+P(I)):P(I)="":NEXT
2970 ' [DRUMS]
2980 P(0)="^32L32Q8O1@V127S255,-127,127,192 [0
2990 P(1)="|:4@5D16@4G16@5DD@4:G@5D16D@4G16@5D16@4G16:|G16R@5D@4G16|:@5D@4G:|
3000 P(2)="|: @5D16@4G16@5DD@4G@5D16:D@4G16@5D16@4G16:|@7W0A-FP2D-P1A-P3A-FP2D-W
192
3010 P(3)="@5D16@4G16@5DD@4G@5D16D64D64@4G16@5D16@4G@5D
3020 P(4)="@5D16@4G16@5DD@4G@5D16@4P2@V-7|:6@V+1G:|@V+1G64G64
3030 P(5)="|:4@5D16@4G16@5DD@4G@5D16D@4G16@5D16@4G16:|
3040 P(6)="|:@5D16@4G16.G16G16:@7W0A-A-FFD-D-W192:|GG16@7W0A-FD-CW192
3050 P(7)="@5D16@4G16@5DD@4G16@5DD@4G@5D16D@4G16@5D@4G@5D@4G16
3060 P(8)="@7W0G-64G-64E-C16W192@4GGG@7W0G-.E-.CW192
3070 P(9)="|:4@5D16@4G16@5DD@4G@5D16@4:@5D@4G16@5D16@4G16:|G-G-G-@7W0A-FD-CW192
3080 P(10)=P(9)
3090 P(11)="|:4@5D16@4G16:@5DD@4G@5D16D@4G16@5D16@4G16:|
3100 P(12)="G24G24G24@5D8L48R@7W0@V-6A-@V+3A-@V+3FD-CW192L32 ]
3110 FOR I=0 TO 12:A$=USR2("7"+P(I)):P(I)="":NEXT
3120 '
3130 P(0)="^32L16Q2O5S55,-127,127,192 [0 @V127@6
3140 P(1)="|:4RCCR:CCCC:|R4|:RCC32CR32:CCCC:|R4|:RCCR:CCCC32C32:|R4
3150 P(2)="R1..Q8L32@7P2W0O1RA-FD-A-.F.D-W192O5Q2L16 |:8R1:| ]
3160 FOR I=0 TO 2:A$=USR2("8"+P(I)):NEXT
3170 '
3180 A$=USR4("P")
19900 END
20000 A$=USR2("0"):GOTO 2200
```


★OH, MY.コンプ（静岡県小笠郡・かさかさない18才）……【影：影さんのスーパー予想。みごと天皇賞レッツゴーターキーを当てた私がマイルCSを大予想。ズバリ山住れい子のヤマノカサブランカが来る!! 編：ってもこの本がでるころには終わってますよ。】



ザ
ゲーム
ミュージック
プログラム

X68000＋NAGDRV＋CM-64用

ドラゴンセイバー
～ウルティマ～

©namco

上田　浩司

内　容

ドラゴンセイバー（ナムコ）より，ウルティマです。

プログラムについて

CM-64が必要です。

マスター・ボリュームは，Balance.mdnで，あわせたのでもいいのですが，できれば，本体12時，CM-64を1時にあわせてください。

もっと欲を言うなら，鈴の音（タンバリンの音で代用していますが）は，カードの2を使って鳴らしてみてください。

なお，リズムセット以外のLAの音は，使っていません。

最後に

投稿しても，投稿しても，ボツになって気分が暗くなっているとき，作りました。聞いてください。

・参考にしたもの

・ドラゴンセイバーのCD

・音源ライブラリーVoL1.

GORRY先生よりの一言

FM音源やMT-32のユーザーには実に申しわけないのですが，完全に音色勝ちの作品です。他の音源でやるとなると，多少曲のイメージが変わってしまうでしょう。

使用している音色数そのものはあまり多くないので，SC-55などには楽に移植できるでしょう。あるいはCM-64シミュレーション・モードも十分かもしれません。

ドラゴンセイバー～ウルティマ～のミュージック・プログラム・リスト

```
***********************************************************************
*
*               D r a g o n     S a b e r
*
*                        U l t i m a
*
*                    (C) namco    1990
*          1 9 9 1                           1 2 / 1
*          composer      Shinji.Hosoe
*          programmer         h.U
***********************************************************************
*

#title      Dragon Saber -  Ultima  -
#composer  namco
#programmer h.U
#midi-module  CM-64
#base-count 192
#volume-sens 3
#midi-tie-mode 1
#octave-x-mode 1
#volume-x-mode 1
#q-mode         1
#tempo-mode     1
#opm-v-mode     1
**********************************************************************
01 CH01 E:RA
01 E:MS $52,$00,$01,$02,$06,$07
01 t131

**********************************************************************
*V O I C E   S E T

VS000={ 23,16,0, 7,15,43,1,4,3,0   *F.X. 1
        23, 4,0, 2,15, 0,3,0,3,0
        23,19,0,10,15,32,1,6,7,0
        23,12,0, 6,15, 0,2,2,7,0
         4, 5,15,0}

VS001={ 30,20,0,9,15,30,0,15,2,0    *F.X  2
        30,15,0,9,15,30,1, 4,0,1
        30,15,0,5,15,40,1, 2,3,2
        30,20,0,9,15, 0,1, 2,0,0
         3, 7,15,0}

VS002={ 31,2,0,4,15,25,0,2,3,0      *M E L O D Y
        22,3,0,7,15, 5,0,2,3,0
        31,0,0,4, 0,38,0,2,7,0
        22,3,0,7,15, 0,0,2,7,0
         4, 7,15,0}

VS003={ 26, 4,1,1,4,25,0,1,0,1      *B E L L
        28, 6,4,2,8,10,2,1,3,0
        21,14,0,0,2,22,2,1,3,1
        24,24,3,1,1,10,2,1,5,0
         4, 4,15,0}
*
***********************************************************************
*
01 CHF1 MM0 q14 p3 o3 l8 v100 @00   r2 D01       * opm f.x.
02 CHF2 MM0 q14 p3 o3 l8 v100 @00   r2 D-1

03 CHF3 MM0 q14 p3 o3 l8 v110 @01   r2 D03       * opm f.x.
04 CHF4 MM0 q14 p3 o3 l8 v110 @01   r2 D-3

05 CHF5 MM0 q14 p3 o3 l8 v95  @02   r2 D02       * opm melody
06 CHF6 MM0 q14 p3 o3 l8 v95  @02   r2 D-2
07 CHF7 MM0 q14 p3 o3 l8 v93  @02   r2 D04
08 CHF8 MM0 q14 p3 o3 l8 v93  @02   r2 D-4
*
*
***********************************************************************
*O P M   F.X.
*
01 r2 L
01 MSj,"<p1  v125c v105c v95c v65c v30c r4.>"
01 MSu," p2  v125f.v105f.v95f v65f v30f r4  "
```

★92年10月号のストIIダッシュ虎の穴の冒頭に書かれているガイルの7段技を知りたい。ぜひ掲載してほしい。(福島県いわき市・SHO 18才)……【影：いや，それよりもスーファミ版ストIIのガイルの技で「まっすぐ歩いてきていきなりサマーソルト」のほうが気になる。】

```
01
01 [ r1 j r1 u ]23

*
02 r2 L
02 MSj,"<p1  v125c v105c v95c v65c v30c r4.>"
02 MSu," p2  v125f.v105f.v95f v65f v30f r4  "
02
02 [ r1 j r1 u ]23

*O P M   F.X.2 **********************************************************************
*
03 r2 L
03 MSj,"<p1  v120c v100c v80c v50c v30c r4.>"
03 MSu," p2  v120f.v100f.v80f v50f v30f r4  "
03 [
03   @003 o4 q16 p3 v117 a2. @001 o2 r4
03   <p1  v120c v100c v80c v50c v30c r4.> r1
03    p2  v120f.v100f.v80f v50f v30f r4
03 ]18
03 [ r1 j r1 u ]5

*
04 r2 L
04 MSj,"<p1  v120c v100c v80c v50c v30c r4.>"
04 MSu," p2  v120f.v100f.v80f v50f v30f r4  "
04 [
04   @003 o4 q16 p3 v117 a2. @001 o2 r4
04   <p1  v120c v100c v80c v50c v30c r4.> r1
04    p2  v120f.v100f.v80f v50f v30f r4
04 ]18
04 [ r1 j r1 u ]5

*O P M   M E L O D Y***************************************************************

05 M0,15,65 r2 o4 v100 L
05 l1
05 [c&c />b&b2g2 e&e& e&e [r]4<]2  d&d2>g2 e&e& e&e
05 [r1]15 r2..
05 l16         c>b<
05 c1&c1&c1        d2e4.c>b<
05 c2.>a4&a1&a1 <d2e4.c>b<
05 c1&c2>b2       g1&g2<e2
05 g1&g1&g1&g1>
05 l8
05       [ef<c>g a<e>b<c> b<cgd ebga>]4
05
05 <<e1&e1&e1&e1& e1&e1&e1&e1>>
05
05 [r1]8
05 a1&a1 r1r1 [r1]12
*
*                                                         track05 と おなじ
06 M0,15,65 r2 o4 v100 L
06 l1
06 [c&c />b&b2g2 e&e& e&e [r]4<]2  d&d2>g2 e&e& e&e
06 [r1]15 r2..
06 l16         c>b<
06 c1&c1&c1        d2e4.c>b<
06 c2.>a4&a1&a1 <d2e4.c>b<
06 c1&c2>b2       g1&g2<e2
06 g1&g1&g1&g1>
06 l8
06       [ef<c>g a<e>b<c> b<cgd ebga>]4
06
06 <<e1&e1&e1&e1& e1&e1&e1&e1>>
06
06 [r1]8
06 a1&a1 r1r1 [r1]12

*O P M   M E L O D Y 2*************************************************************

07 M0,15,65 r2 o4 v97  L r16
07 l1
07 [c&c />b&b2g2 e&e& e&e [r]4<]2  d&d2>g2 e&e& e&e
07 [r1]15 r2..
07 l16         c>b<
07 c1&c1&c1        d2e4.c>b<
07 c2.>a4&a1&a1 <d2e4.c>b<
07 c1&c2>b2       g1&g2<e2
07 g1&g1&g1&g1>
07 l8
07       [ef<c>g a<e>b<c> b<cgd ebg/a>]4      @000 q15 o4 l8 p3 v112 D00 r16
07 [ef<c>g a<e>b<c> b<cgd ebga>]4
07 [r1]8
07 q10 o4 D-1 v100
07
07 [ab<de  d16d16e> b16b16<c ]16
07 @002 v100

*
08 M0,15,65 r2 o4 v97  L r16
08 l1
08 [c&c />b&b2g2 e&e& e&e [r]4<]2  d&d2>g2 e&e& e&e
08 [r1]15 r2..
08 l16         c>b<
08 c1&c1&c1        d2e4.c>b<
08 c2.>a4&a1&a1 <d2e4.c>b<
08 c1&c2>b2       g1&g2<e2
08 g1&g1&g1&g1>
08 l8
08       [ef<c>g a<e>b<c> b<cgd ebg/a>]4      @000 q15 o4 l8 p3 v112 D00 r16
08 [ef<c>g a<e>b<c> ]8
08 [r1]8
08 q10 o4 D01 v100
08
08 [p1a p3b< p2d p3e  p1d16 p3d16 p2e> p3b16 p2b16< p1c ]16
08 @002 v100

*****************************************************************************************
*****************************************************************************************
*B A S S*********************************************************************************

10 CH11 MM0 T00 r2 o1 l8 v110
10 r2 L V75 @16 p64
10
10 [ [r1]4 e0<e1&e1&e1&e1> / [r1]4 ]2
10
10 [r1]8
10 [ a0<a1&a1&a1&a1> f0<f1&f1&f1&f1> ]4
10
10  r1r1 V100 @19 q15 r1r1 p70 [r1]12
10
10 [ l8
10 q16  a1& a2.rg  q13a16r16a16r16rr rrrr g16
10 BR12rrr     <BR12  B#54a96& B#64a16.&a48& l16 a&
10 B#53a& B#43a& B#38a& B#27a&  B#17a& B#11a& B#0a  B#64> l8
10
10 q16  a1& a2.rg  q13a16.r16.a16r BR2 <g32& [B32g64&]2 B16g32 B > rr32 BR12

10 B#64g8.&   B#59g8&  B#56g16& l12
10
10 B#53g&    B#47g&  B#41g&   B#35g&
10 B#30g&    B#26g&  B#22g&   B#18g&  /
10 B#14g&    B#10g&  B#06g&   B#00g  B#64 l8
10
10 ]2 l8
10 B#14g12 B q3 a16a16              BR2 g32& [B16g64&]4 g32 B p64

*M E L O D Y*****************************************************************************

11 CH12 MM0 T00 r2
11 v100 p64 l8 q16 o6
11 r2 L M2,45 @30 V68
11
11 c1&c1 >b1&b2 g2  e1&e1&e1&e1 [r1]4 <
11 c1&c1  d1&d2>g2  e1&e1&e1&e1
11 [r1]15 @46 l8 r2r4r8
11
11 M1,100 V70
11 c16>b16<
11 c1& c1& c1 d2 e4.c16>b16
11
11 <c2.>a4& a1& a1 <d2 e4. c16>b16
11
11 <c1&  c2>b2  g1& g2<e2
```


★チェッカー・フラブではDr.がかなりキビシイことを言っているが，一度Dr.の作ったGAMEを見てみたい。(兵庫県赤穂郡・**篠原秀俊**14才)……**【影**：人のゲームを評するんならまず自分のを見せてもらわんとな。**Dr.D**：よーし，チェッカーは今月でやめるぞ！**編**：……。**】**

```
11
11 g1&g1&g1&g1>
11
11 [ef<c>g a<e>b<c> b<cgd ebga>]4
11
11 <<e1&e1&e1&e1& e1&e1&e1&e1>>
11
11 [r1]8
11 a1&a1 r1r1 [r1]12 V90

*************************************************************************************

12 CH13 MM0 T00 r2 @30 q14 l8 o4 v100 V65
12 r2 L
12 [[ef<c>g a<e>b<c>]23]4

*pan

13 CH13 MM0 T00 r2 l16
13 r2 L
13 [[p64rp74rp84rp94r p104rp94rp84rp74r
13   p64rp54rp44rp34r p24r p34rp44rp54r]23]4

*************************************************************************************
***

14 CH14 MM0 T00 r2 @08 q15 l8 o4 v100 V62
14 r2 L
14 [r1]20
14 [[ef<c>g a<e>b<c>]24]3

15 CH14 MM0 T00 r2 q15 l8 o4 v85
15 r2 L
15 [r1]20
15 [[>b<c g d e b fg ]24]3

16 CH14 MM0 T00 r2 l16
16 r2 L
16 [[p24rp34rp44r p55r   p64rp74rp84rp94r p104rp94rp84rp74r
16   p64rp54rp44rp34r    ]23]4

* M E L O D Y 2 ****************************************************************
*

17 CH15 MM0 T00 r2 v100
17 p64 l8 q16 o5
17 r2 L M2,45 @34 V58
17
17 c1&c1 >b1&b2 g2  e1&e1&e1&e1 [r1]4 <
17 c1&c1  d1&d2>g2  e1&e1&e1&e1 <
17 [r1]15 @47 V65   l8 r2r4r8
17
17 M1,100 V75
17 c16>b16<
17 c1& c1& c1 d2 e4.c16>b16
17
17 <c2.>a4& a1& a1 <d2 e4. c16>b16
17
17 <c1&  c2>b2  g1& g2<e2
17
17 g1&g1&g1&g2...> @34 V56 r16 t132
17
17 [ef<c>g a<e>b<c> b<cgd ebga>]4 t131
17
17 <<e1&e1&e1&e1& e1&e1&e1&e1>>
17
17 [r1]4 @30 o4 q14 V62
17 [[>b<c g d e b fg ]4]5

* B A S S 2 ******************************************************************
*

18 CH16 MM0 T00 r2 @26 v120 V90
18 p64 l8 q16 o1
18 r2 L
18 [r1]4
18 e1&e1&e1&e1&e1&e1 [r1]6
18 e1&e1&e1&e1
18 [r1r1r1r1]18

* D R U M S ******************************************************************
*

19 CH10 MM1 T00 r2 l8 q16 P1 V127
19 E:RL36,100 E:RP36,07 E:RE36,0 MSb,"n36," *bass
19 E:RL36,90  E:RP36,07 E:RE36,0 MSc,"n36,"
19 E:RL36,70  E:RP36,07 E:RE36,1 MSd,"n36,"
19
19 E:RL38,100 E:RP38,07 E:RE36,1 MSs,"n38," *snare
19 E:RL38,90  E:RP38,07 E:RE36,1 MSe,"n38,"
19 E:RL38,70  E:RP38,07 E:RE36,1 MSf,"n38,"
/
19 r2L
19 [r2bb4. r1]2
19 [bcdd seff b2 s2]8
19 [r2bb4. r1]4
19
19 [bb4cd2 b4b4r2 bb4cd2 b4b4/ss4.]6 sss4
19 [bb4cd2 b4b4r2 bb4cd2 b4b4/ss4.]2 sss4
19
19 [bb4c s2 bb4r b4s4]4
19 [r2bb4.r1]4
19 [
19 b1 r2.rb bbr2. r1
19 b1 r2.rb b.br2r. r1]2

20 CH10 MM1 T00 r2 q16 l8 P1
20
20
20 E:RL45,100  E:RP45,09 E:RE45,0 MSy,"n45," *tam
20 E:RL41,100  E:RP41,05 E:RE41,0 MSz,"n41,"
20
20 r2 L [r1]4
20 [[r1]4 [ yy16y16yr r2 z.z.z16z16 r2 ]2 ]2
20
20 [r1]39 z.z4r16rrz4
20
20 [r1]16
20 [r1]16
/
*************************************************************************************
21 CH10 MM1 T00 r2 l8 q16 P1
21
21 E:RL49,100  E:RP49,07 E:RE49,1 MSa,"n49,"   *C.cymbal
21 E:RL42,70   E:RP42,10 E:RE42,0 MSc,"n42,"   *h.c
21 E:RL46,70   E:RP46,07 E:RE46,0 MSo,"n46,"   *h.o
21 E:RL42,65   E:RP42,04 E:RE42,0 MSd,"n42,"   *h.c
21
21 r2 L
21
21 a0[cc4.r2 r1]14
21
21 [drcc]15 do4c
21 [drcc]16
21 [drcc]15 c2
21 [drcc]16
21
21 [o4.cr4cc cr4co4.c]4
21
21 a0[dc4.r2 r1]4
21
21 [c4d4c4d4]16
*************************************************************************************
*
/
22 CH10 MM1 T00 r2 P1
22 l8
22
22 E:RL54,85    E:RP54,09 E:RE54,1 MSo,"n54,"
22 E:RL54,83    E:RP54,05 E:RE54,1 MSd,"n54,"
22
22 r2 L
22 [r1 r4ababa4]38
22
22 [a16ba16b4r4a4 r2.a4 [a16ba16b4r4a4]2]4
22
  *************************************************************************************
*
```

★２年ぐらい前から買っていたのですが，今回が初投稿です。いきなり一句「つぐ美さん　正体見たり　超美人」(大阪府摂津市・林周司15才)……【つぐ美：オーホホホホホホホホホホホホホホホホホホホホホホホホホホホホホ。影：ホーホケキョ。つぐ美：!!】

マイコンBASICマガジン
明日のSTAR PROGRAMMER

BEST PROGRAMMER OF THE MONTH

影:採用という栄冠をめぐり，音たてぶつかる熱い魂／強者ひしめく鬼門MSX。没のひと声，涙のむのは今日にはじまることでなし。

Dr.D：?何を力説しとるんじゃね，影くんは。

編：すいません。すぐ終わりますので，もう少しガマンしてください。

つぐ美：？

影：山もありました。谷もありました。ああしかし／無数のなみいる強豪をかきわけ，いま頂点を極めるのはこちら，MSX用「五反田雑技団」／

'93年初頭を飾る月間ベスト・プログラマーをご紹介いたしましょう／　なっと★ASUKAくんでーす／

編：パンパカパーン。うぉー!パチパチパチ!

編集長：読者のみなさん，おまたせしました／毎月，特選プログラム・コーナーでもっとも優秀な作品を讃える「月間ベスト・プログラマー」。みなさんの熱い声援によって，いよいよこの新年号より復活することになりました。

つぐ美：まぁ／

Dr.D：なんと，それはめでたいことじゃな。うんうん，こういう大目標ができることで読者諸君がますますやる気をだしてくれることを大いに期待したいね。

しかし，ワシらにだまって計画をすすめておったのだけは気にくわんわい。

編集長：ははは，編くんがこの『五反田雑技団』をプレイしてですね，「こりゃおもしろい／使うキーはひとつだし，プログラムも短い。単純だけどすごく熱中できるゲームです／編集長，これこそベーマガのお手本たるゲームじゃないですか!?」ときたもんですから「それじゃ月間ベスト・プログラマーでもやるか」との一言で，突然の復活となったわけですよ。

影：そこで，私が前節を作ったわけですね。

Dr.D：それはよけいじゃったかもな。

影：強者の頂点をめざせ／それじゃ来月／



▲五反田雑技団の実行画面

今月はもう一歩のところでしたで賞

- ●PC-9801『Running To Horizon』 MARIA. CLUB
- ●PC-8801mkIISR『FIGHTING DIET』 きむんご
- ●PC-8801『苦塩神殿』 竹淵龍彦
- ●MSX2『CITY MAKER』 安田隆憲
- ●PC-9801『イースII～ノルティアの氷壁～』 中村昇太郎

投稿ありがとう

濱口和彦／渋谷正徳／藤本真一／BANCO／岩崎雄大／高橋　勇／鳥山拓也／岩瀬一哲／Lip／平田篤志／石本純一／123／波多野貴彦／大島孝広／古林克臣／高めのノブリ／なっと★ASUKA／小山道也／RYO／野川龍太／岩野亮／NAOKI／白川サスケ／平井幸雄／浦野雅弘／山本清和／福島真道／金沢恭治／伊藤直輝／西巻由之／加藤辰雄／FAN／白井宏英／田中祐輔／木村飛鳥／Q太郎／嵯峨直樹／長谷川肇之／岡部健太郎／宮本雅司／江口義弘／りりぃ／LEADER／中島　衛／遠藤　隆／坂口雅一／平田　浩／あいうえお／下村貴之／五十嵐良雄／秋田亮介／マック／遠田朋弘／安藤昌敏／伊達紀夫／中尾　明／菊池　剛／小林宏昭／石田邦明／高橋大吾／荒川靖雄／舟生日出男／I. K.／佐川俊郎／村上健太郎／KENTA／平光利浩／山田光雄／近藤宗彦／真一君／吉田稔／木谷貢士／神山利行／天野絢也／門　辰昭／馬場匡嗣／緑川大介／新庄虎の助／浅川憲一／藤井幹也／河野吉雄／神田憲市／さんま／神林建夫／Pちゃん／METAL-HAWK／門田紀久次／小野太郎／ZZZzzz／犬飼紘嗣／佐久間　亮／安藤隆之／野崎　恵／外口慶樹／斉藤　大／駒田勝吾／月岡真一／宮本孝志／サラバラサンバ／室田樹津彦／大野貞彦／坂本健一／二中パソコン同好会／小田島建治／高橋真一／伊藤貫次／西口隆夫／岩崎玲二／川上&山下／雪村直樹／奥田ムシ

※全員紹介しきれなくてゴメンなさい。まだまだたくさんの方々からの投稿がありました。これからもドシドシ投稿くださいね／

でばぐ

92年11月号に掲載のPC-8001(N-BASIC)用『ショート・スリー』のリスト2 THA JANKEN CARのプログラム・リストに誤りがありました。ここに，正しいリストを掲載し，訂正いたします。どうもすみませんでした。

THA JANKEN CARのプログラム・リスト

```
10 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:PRINT CHR$(12);:C$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CH
R$(29)+CHR$(29)+CHR$(29):A$=" ╭─╮ "+C$+"╯ ╰"+C$+"◉─◉":B$="     "+C$+"     "+
C$+"     ":AX=11:BX=64:A=1:B=1
20 COLOR 5:LOCATE 9,9:PRINT "[redacted]":FOR I=0 TO 2:LOCATE 9,I+10:PRINT "[redacted]":NEXT
30 LOCATE 9,13:PRINT "[redacted]"
40 LOCATEAX,10:COLOR4:PRINTA$:LOCATEBX,10:COLOR6:PRINTA$
50 IF AX+6>=BX THEN 100
60 IF AX=56 THEN 180 ELSE IF BX<20 THEN 190
70 LOCATE BX,10:PRINT B$;:BX=BX-.4:LOCATE BX,10:COLOR 6:PRINT A$;
80 D$=INKEY$:IF D$=" " THEN LOCATE AX,10:PRINT B$;:AX=AX+1:LOCATE AX,10:COLOR 4:
PRINT A$;
90 GOTO 50
100 PRINT CHR$(12);:LOCATE 20,7:COLOR 4:PRINT A$:LOCATE 55,7:COLOR 6:PRINT A$
110 COLOR7:LOCATE 37,5:PRINT "ｼﾞｬﾝ":BEEP:LOCATE 37,5:PRINT " ｹﾝ ":BEEP:LOCATE 37
,5:PRINT "ﾎﾟﾝ!":BEEP
120 B=INT(RND(1)*3)+1:D$=INKEY$:IF D$="1" THEN A=1:E$="ｸﾞｰ" ELSE IF D$="2" THEN
A=2:E$="ﾁｮｷ" ELSE IF D$="3" THEN A=3:E$="ﾊﾟｰ" ELSE 120
130 IF B=1 THEN F$="ｸﾞｰ" ELSE IF B=2 THEN F$="ﾁｮｷ"ELSE IF B=3 THEN F$="ﾊﾟｰ"
140 LOCATE 21,11:COLOR 7:PRINT E$:LOCATE 56,11:PRINT F$
150 IF A=B THEN 110 ELSE IF A=1 AND B=2 OR A=2 AND B=3 OR A=3 AND B=1 THEN 160 E
LSE 170
160 LOCATE37,5:PRINT"ｶﾁ!!":BEEP:BX=64:FORI=0TO2000:NEXT:PRINTCHR$(12);:GOTO20
170 LOCATE 37,5:PRINT"ﾏｹ!!":FOR I=0 TO 500:BEEP1:BEEP0:NEXT:FOR I=0 TO 1500:NEXT
:PRINT CHR$(12);:AX=11:GOTO 20
180 LOCATE 34,9:PRINT "ｱﾅﾀ ﾉ ｶﾁ!!";:BEEP:GOTO 200
190 LOCATE 34,9:PRINT "ｱﾅﾀ ﾉ ﾏｹ!!";:BEEP:GOTO 200
200 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RUN ELSE 200
```

COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE



▶▶▶ここからあとのページでは，コンピュータを使った楽しいソフトウエアや，その周辺の話題を満載しています。

The Future Is Now
SNK



THE 100MEGA SHOCK!
第2弾

"宿命の闘い"から1年

THE BATTLE OF DESTINY

新たなる闘い

餓狼伝説2™

がろうでんせつ2

近日登場!!

今再び、伝説の男達が



“宿命の闘い”から1年。テリー、アンディー、ジョーのもとに再び届けられた、世界最強を決める武闘会「キング・オブ・ザ・ファイターズ」への招待状。主催者はいったい誰だ、そして真の目的は…。その謎を解くために今、伝説の男達がパワーアップして帰ってきた。独自の2ラインバトルも超進化を遂げ、魅力あふれる8大ファイター達の“新たなる闘い”が始まる。ザ100メガショック対戦格闘アクション「餓狼伝説2」近日登場!!

帰ってきた…



超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

特報!

餓狼伝説（がろうでんせつ）™ スペシャルTVアニメ化決定!

噂のハードアクションゲーム「餓狼伝説」

'92・12月下旬フジテレビ系にて全国放映予定!!

●ネオジオ最新情報を電話で聞こう。ネオジオなんでも相談室☎06(338)8188※番号をよく確かめてお間違えなく。
●ネオジオのソフトカタログ差し上げます。官製ハガキに住所・氏名・年齢・職業(学年)を明記の上〒564大阪府吹田市豊津町18-8 ㈱エス・エヌ・ケイBM1係まで。

いよいよ"リリア"登場!!

天空の島「イース」その失われた楽園を舞台に
アドルの冒険が始まる……

ファルコムファン、イースファン、そしてリリアファンの皆様！お待たせいたしました。あのイースⅡが遂にO.V.A.となって登場します。「イース天空の神殿」は、日本ファルコム、キングレコード、角川メディア・オフィスが共同で製作する超強力作品です。

主人公アドルには声優界No.1の人気、実力を誇るおなじみ草尾 毅、注目のリリア役は「美少女戦士セーラームーン」などで人気急上昇中の三石琴乃に決定！ 音楽スタッフも音楽監督に「プレプリマ」などでおなじみの藤澤道雄、アレンジャーは"交響詩"シリーズの寺嶋民哉、J.D.K. BANDの岸本友彦が担当、シンフォニーアレンジあり、バンドアレンジありと映像に負けない迫力でせまります。



驚異のトリプル特典

その1：全巻予約購入特典
オリジナルテレホンカード
（第1巻発売前に全巻予約購入された方が対象となります）

その2・その3：全巻購入特典
・名場面原画集
・CDシングル付ジャケットイラストカレンダー

（全巻購入特典については、セルビデオ・LDについている申込み方法をご覧下さい。）



オリジナルビデオアニメーション

イース
天空の神殿
アドル＝クリスティンの冒険

全4巻シリーズ
第1巻「失楽園」
'92 12・16 ON SALE
5,800円（税込）

（各）VHS・LD：30分／カラー／ステレオHiFi

発売スケジュール

巻数	発売日	商品番号・販売元
第1巻	92年12月16日	KFOVA-40 角川書店（セルビデオ） KILA-50 キングレコード（LD）
	93年1月21日	KIVA-156 キングレコード（セルビデオ）
第2巻	93年2月24日	KFOVA-41 角川書店（セルビデオ） KILA-51 キングレコード（LD）
	93年3月17日	KIVA-157 キングレコード（セルビデオ）
第3巻	93年4月（予定）	KFOVA-42 角川書店（セルビデオ） KILA-52 キングレコード（LD）
	93年5月（予定）	KIVA-158 キングレコード（セルビデオ）
第4巻	93年6月（予定）	KFOVA-43 角川書店（セルビデオ） KILA-53 キングレコード（LD）
	93年7月（予定）	KIVA-159 キングレコード（セルビデオ）
レンタルビデオ（販売元：キングレコード）	93年3月17日	上巻（1＋2巻） KIVA-160
	93年7月（予定）	下巻（3＋4巻） KIVA-161

※角川書店販売のセルビデオとキングレコード販売のセルビデオの内容は全く同じ内容です。

〈キャスト〉アドル：草尾 毅／フィーナ：高山みなみ／レア：本多知恵子／リリア：三石琴乃
サダ：辻谷耕史
〈スタッフ〉原作：日本ファルコム／監督：渡部高志／脚本：千葉克彦
キャラクターデザイン：西村博之／音楽：Falcom Sound Team J.D.K.／制作：東京キッズ
製作・発売元…日本ファルコム／キングレコード株式会社／角川書店／角川メディア・オフィス
販売元…角川書店／キングレコード株式会社

Falcom®の新作を緊急リリース!?

12.24 Release

年末恒例ファン必聴の保存盤

限定盤 FALCOM SPECIAL BOX '93 (4枚組 BOXセット)

★このBOXに収められた各アルバムの単独発売の予定はありません。

ファルコム最新作・プレリリースバージョン

プレリリースとは?

ファルコムの新作「イースⅣ」「風の伝説ザナドゥ」「ブランディッシュ2」に収録予定のBGMを"パーコレYs"でおなじみの米光 亮とJ.D.K.がゲーム発売に先がけアレンジする、前代未聞の企画。もちろんこれらの曲はスペシャルBOXでしか聴くことはできない!

未発売オリジナル・サウンド・トラック・バージョン

"ミュージック・フロム"シリーズでおなじみのサウンド・トラック・バージョンだが、この3タイトルはスペシャルBOXにしか収録されない特別限定のオリジナル・サントラだ。限定盤であるこのFalcom SPECIAL BOX '93を買い逃したらキミは永遠にこれらを聴くことができない……


アレス


ドーラ

Brandish 2


アドル


リリア

イースⅣ
マスク・オブ・ザ・サン


アネモス


ソフィア



Disc 4
イースⅣ/風の伝説ザナドゥ/ブランディッシュ2
プレリリース

Disc 1





ミュージック・フロム ロードモナーク/アドバンスド・ロードモナーク

Disc 2

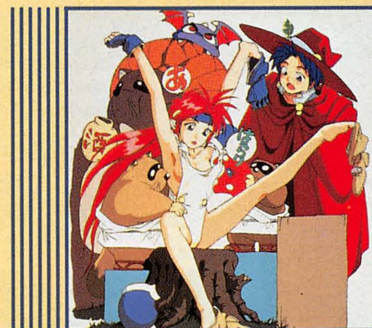




ミュージック・フロム ブランディッシュ

Disc 3





ミュージック・フロム ぽっぷるメイル

スペシャルBOXならではの豪華仕様

仕様
- スペシャル・メイド・カートンBOX入り
- 各ディスク"独立"Pケース(4枚バラ)
- オールカラー・ブックレット

CD 4枚組 KICA-9012~5/¥6,980(税込)





●発売元
キングレコード株式会社

*実際の商品は写真と異なる場合があります。

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

OVERTAKE

総排気量3500cc、高出力700psのパワーユニットが作り出すオーバー300㎞/hの世界。地表ギリギリで滑るように疾走するマシンとそれを操る者たちが、その空間で繰り広げる時間とポイントとテクニックの戦い。そんなFORMULA-1の世界をゲームとして再現し、F1ファンの人も、またそうでない人にもこのエキサイティングな世界を体験し、楽しんでいただきたい、という事でこのドライビングスポーツシミュレーション──「OVERTAKE」が生まれました。

Challenge The Limit







OVERTAKE for X68000 5″2HD×6 PRICE ¥9,800〈税別〉
- 内蔵メモリー2メガが必要です。
- ハードディスク・アナログジョイスティック・RS-MIDI（システムサコム製・SX-M232）対応。

Roland MT-32/CM-64/SC-55 対応。
MT-32／CM-64／SC-55はローランド社の商標です。

好評発売中

有名ショップにて店頭デモ展開中





Licensed by Foca to FUJI TELEVISION
- FOCAとのライセンス契約により、92年度のドライバー、コンストラクターズ、マシン、16戦のコースレイアウトに至るまで全て実在のデータを使用。本物の雰囲気を楽しんでいただけます。
- 実車からのPCM取り込みで、大迫力のリアルエキゾーストサウンド。
- RS端子による通信対戦機能搭載（本ソフト2本と2台のX68000、RS-232Cクロスケーブルが必要です）。
- MIDI音源はROLAND製MT-32／CM-64／SC-55に個別対応。また、システムサコム製SX-M232によるRS-MIDIも使用可能。
- アナログジョイスティック使用により、更に臨場感あふれる操作性を約束。

FOCA 公認ソフト

ZOOM COMPUTER SOFT CREATE
◎通信販売ご希望の方は商品名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で当社宛お送り下さい。（送料無料）
株式会社ズーム 札幌市中央区北1条西20丁目1-27〈DEVEX120 6F〉〒064 TEL:011-613-0191

KOEI



光栄ゲームソフトフェア'92

That's KOEI

カレンダープレゼント

12/4▶

【That's KOEIカレンダー】



いつものパッケージイラストがひと味違ったイメージで登場!
また新しい魅力でゲームが楽しめるかも。
豪華なラインナップのコンパクトな卓上カレンダー、
今年もまた光栄づくしの一年が待ってます。

やってきました恒例のお楽しみプレゼント!
光栄のパソコンソフトをお買い上げの方先着10万名様に
'93年版特製オリジナルカレンダーをさしあげます。
日頃のご愛顧ありがとうの気持ち、
もっとたくさんの人に出会いたい気持ち——
光栄より愛をこめてお届けします。
'93年もみなさま、どうぞよいお年を!!

【期間】12/4〜(賞品がなくなり次第終了させていただきます)
【対象賞品】光栄パソコンソフト
【賞品】That's KOEIカレンダー

株式会社光栄 〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3
Tel.045-561-6861(代)

KOEI

光栄ゲームソフトフェア'92 That's KOEI カレンダープレゼント

「信長の野望」新章突入――

今こそ、霸者、生まれん。

それは、奇蹟の歴史SLG。
真の戦国を伝える。パワー――
前代未聞の九〇〇名もの登場人物、
百十種の城、新たに採用した知行地制、官位官職制、
ニューラルネットワーク……すべてが鮮やかでリアルだ。
見よ！ 今また、「信長の野望」に命が満ちる。

SOUNDWARE Thanks Fair'92
光栄サウンドウェア・サンクスフェア'92

ご愛顧にお応えする
恒例 サウンドウェアフェア。
初回出荷のみの限定なので、
お早めにどうぞ!!



■対象商品:『信長の野望・覇王伝』
PC-9801VM/UV以降withサウンドウェア
CD付：12/4先行発売分（初回出荷のみ・封入）
■期間:12/4～
（商品がなくなり次第終了させていただきます）
■プレゼント:『信長の野望・覇王伝』
'93年版カレンダー







歴史シミュレーションゲーム

信長の野望 覇王伝

PC-9801VM/UV以降withサウンドウェア
CD付：12/4先行発売：15,200円
CDなし：12/12発売：12,800円
ハードディスク対応/3.5インチは98noteシリーズ対応

サウンドウェア
12月21日発売 音楽/菅野よう子
CD：KECH-1033：2,900円（税込）
カードゲーム
12月12日発売予定
2,900円

通信販売 お近くに取扱店がない場合は、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。
お問合せはユーザーサポート係（Tel.045-561-6861）まで。

KOEI

今開かれる、地獄の扉。

ベアトリーチェ
若くして亡くなったダンテの恋人。天堂界の住人たる彼女は、ダンテ救出に力を尽くす。ダンテの心の支え。

暗き中にひとり歩くはダンテ、
恋人ベアトリーチェを失い、悲しみにくれる男。
ここは地獄（インフェルノ）。獣が吟り、亡者が蠢く闇の谷――
誰であろうと、罪に穢れた身では抜けられない。
救いはひとつ、すなわち「祈りの光」。
天国（パラディソ）への道は、知恵と勇気、輝く光こそが拓くものぞ。

地獄の汚泥の中、血の濠、灼熱の砂漠、そして氷の世界――
イタリアの詩人ダンテが著した「神曲」の中でゲームは進行する。
さまざまなアイテム、複雑な謎解き、奥深い迷路……
地上界に戻るには、ダンテの中にある罪を浄化しなければならない。
「祈りの光」を持つ七人を地獄界から探し出すのだ。
光栄初のアクションアドベンチャーゲームは今、秘密の扉を開く。
心を強く持ち、進め。さすれば、天上の光は近づくであろう。

ウェルギリウス
天堂界からの使者。ダンテの前に現れ、地獄界を脱出するための「祈りの杖」を渡す。陰ながらダンテを見守る先導者。

ダンテ
物語の主人公。渦巻く陰謀を恋人の死に生きる希望を失い死後の世界に迷い込む。再び恋人に会うため地獄脱出をめざす。

アクティブノベルゲーム

魂の門

ダンテ「神曲」より

PC-9801VM/UV以降：9,800円
withサウンドウェア（CD付）：12,200円

12/25 発売予定

CD：KECH-1025：2,900円
音楽：hyym
12月21日発売予定







※画面写真は、開発中ものもです



株式会社光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861㈹

CRASH!

基本はやっぱり
F-15

空の忍者
ステルス参上!!

MICRO PROSE

BYUUU

Oh MYGOD

B

DOM

Oh NO-!

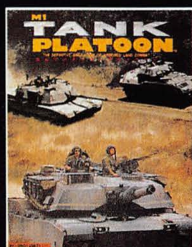
GUNSHIPも
この冬
グレードアップ!!

地上は
M1タンクに
おまかせ!!

３Ｄパワー！

M1 TANK PLATOON

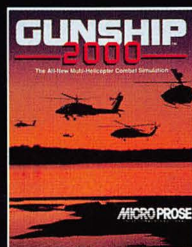
米軍の主力戦車、M1エイブラムスのSLG。M1戦車4両(プラトゥーン)の小隊長となり任務を遂行してゆく。



PC-9801:12800円
IBM-PC:12900円
Amiga:10900円

GUNSHIP —2000—

本格的戦闘ヘリコプターSLG「ガンシップ」がさらに強力になって登場！自機の他に4機のヘリを率いての集団戦闘も可能。



PC-9801:12800円
IBM-PC:12900円

F-19 STEALTH FIGHTER

敵のレーダーに探知されない戦闘機として話題を呼んだ幻の最高機密戦闘機、F-19をテーマにしたSLG。



PC-9801:12800円
IBM-PC:12900円

F-15 STRIKE EAGLE II

米軍の主力戦闘機、F-15のSLG。4段階のレベルと広大な戦闘地域が初心者から上級者まで幅広くドッグファイトを楽しませてくれる。



PC-9801:10800円
IBM-PC:9900円
Amiga:10900円

お近くのパソコンショップになかった場合は、商品名、住所、氏名、電話番号を明記の上、当社宛現金書留にてお申込下さい。(送料無料)
尚、クレジットカードでの御購入もできます。御使用になれるカードは、VISA,UCです。詳しくは当社へ直接お問い合わせ下さい。
＊表示価格には全て消費税は含まれておりません。

マイクロプローズジャパン株式会社
〒183 東京都府中市宮西町1-16-3 第一みよしビル5F
TEL.0423-33-7781
■ユーザーサポート TEL.0423-33-7785

MICRO PROSE™
ENTERTAINMENT · SOFTWARE

勇敢なる猛者達の非武装デスマッチ!!
熱く闘え！勝つか死ぬか選ぶは一つ!!

MUTANT FIGHTERS
DEATH BRADE
デス ブレイド

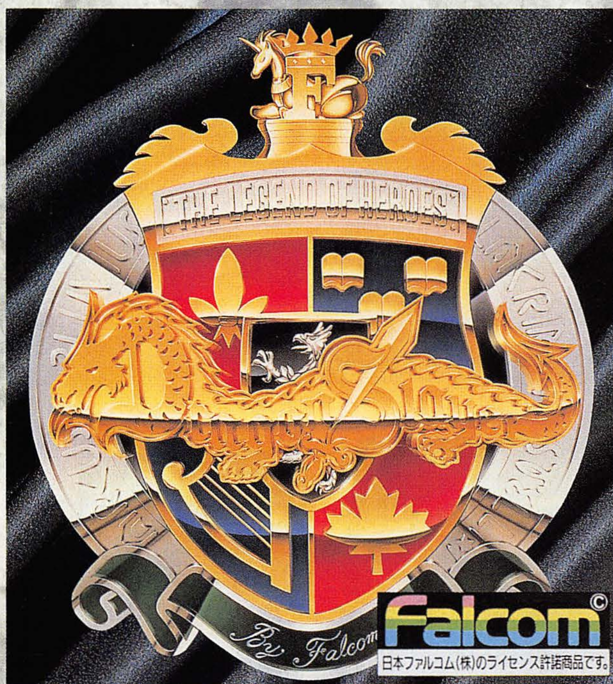
©1991 DATA EAST
REPROGRAMMED GAME
©1992 SPS/SYUWADO

T.M.





要2Mバイト
X68000 5"2HD GS-164
好評発売中!! ¥9,800(税別)



Dragon Slayer®
ドラゴンスレイヤー英雄伝説



画面写真は開発中のものです。

THE LEGEND OF HEROES

あの感動がX68000で甦る…

5"2HD GS-204
X68000
¥9,800(税別)
近日発売!!

成長型対局将棋

棋太平(きたへい) 68K

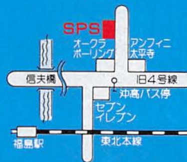
教育機能 学習機能付

X68000 5"2HD GS-071
好評発売中!! ¥9,700(税別)

定跡データ、棋譜データの保存には市販されているフロッピーディスクが必要です。

パソコン通信 ホスト局
SPS-NET
TEL(0245)46-1167(代)
Tri-P接続ホスト局

〈入会方法〉
ミュージックにゲーム関係のFSWやWindows、DOS／V等の話題が盛りだくさん／ほら、あなたも仲間に入りませんか？
GUESTアクセスは無料、今すぐ☎0245-46-1167へ／
詳しくは会員情報の「入会方法の案内」をご覧ください。
登録料￥3,000(税別)
会費無料



(株)エス・ピー・エス
SPS
〒960福島市太平寺字過吹24-1☎(0245)45-5777
FAX(0245)45-1804(GII,GIII)

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込みください。●口座番号 郡山5-12298 ●加入者名(株)エス・ピー・エス ●金額 代金に3%の消費税を加算した額●通信欄(裏面)ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年齢、氏名、機種名、テープかディスクの種類。(一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留をご利用ください。その場合、おつりのいらないようにお願いします。

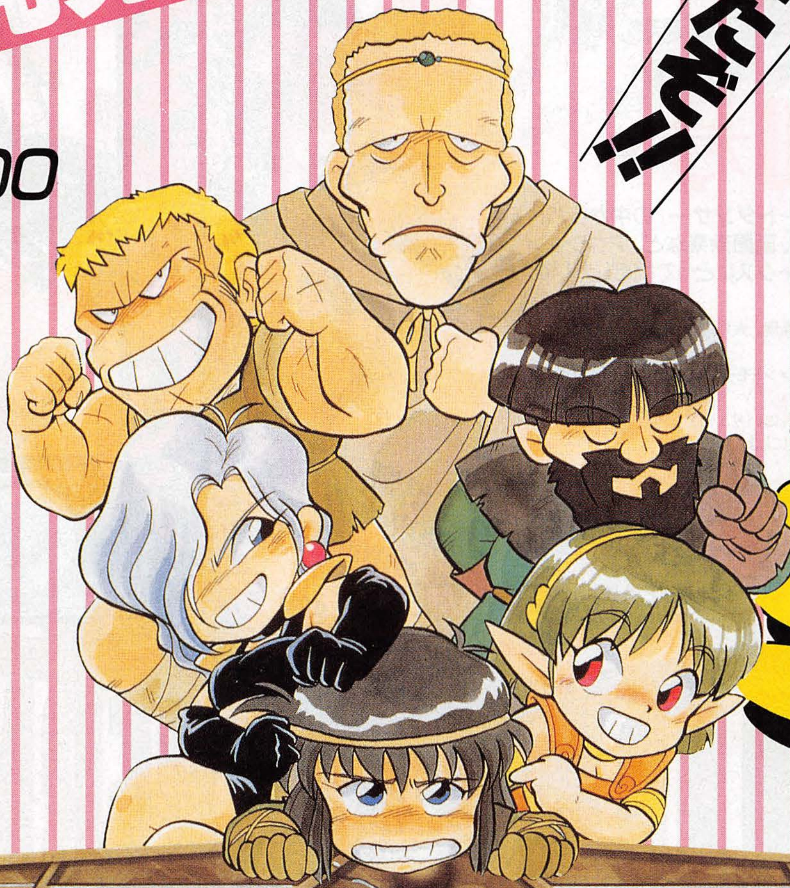
好評発売中!!

でたぞ!!

X68000
要メモリ2MB
MIDI対応
標準価格9,800円







ロードス島戦記Ⅱ©
～五色の魔竜～

ファンタジーRPGの決定版 ロードス島戦記Ⅱ

原作/**安田 均・水野 良** キャラクター原案/**出渕 裕**

ロードス島戦記 灰色の魔女©
■PC-9801VM/UM以降
■PC-88VA
■MSX2/2+
■X68000
標準価格 9,800円

ロードス島戦記 福神漬©
■PC-9801VM/UV以降
■PC-286/386シリーズ
■MSX2/2+
標準価格 3,800円
■X68000 (TAKERUのみ)
TAKERU価格 3,500円

ロードス島戦記Ⅱ ～五色の魔竜～
■PC-9801VM/UV以降
■PC-286/386/486
■X68000
標準価格 9,800円

ロードス島戦記 福神漬2
■PC-9801VM/UV以降
■PC-286/386/486
標準価格 4,800円



―プログラマー募集―
アセンブラ、Cでプログラム経験のある方、履歴書を郵送して下さい。



Humming Bird Soft™
株式会社 エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号 TEL06(315)8255

■標準価格に消費税は含まれておりません。お買い上げの際には別途消費税をお支払い下さい。
■通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディアを明記の上、現金書留または郵便振替(大阪 8-303340)にてお申し込み下さい。送料は無料ですが、標準価格に消費税の3%を加えた金額をお送り下さい。

好評発売中!!
PC-9801VX/UX以降
㊢アナログディスプレイ
¥7,200（税別）

STAR WARS®

Attack on the DEATH STAR

スター・ウォーズ
～アタック・オン・ザ・デス・スター～

PC-98史上最強の3Dシューティング・ゲーム登場!

超高速ワイヤーフレームが可能にした迫力と快感!

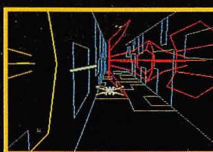
SF映画史上、永遠の傑作「スター・ウォーズ」の
クライマックス・シーンを、驚異の技術力による超高速3D処理でリアルに再現。

■1991年末X68000ファンを熱狂させた大ヒット・ソフトがPC-98に完全移植。
■「宇宙空間での空中戦」「デス・スター表面基地」そして「排気口突入」の3ステージが臨場感あふれる3D画面で構成されています。
■ドップラー効果を駆使した遠近感あふれる効果音と映画に使われた音楽を忠実に再現したBGM（FM音源使用）。
■自分のプレイを完全に再現する「トレース・モード」は、ボタン一つで再現アングルを自由に切り換えられ、まるで映画を見るような爽快な映像が楽しめます。
■8段階のレベルでステージ1（空中戦）を練習する「トレーニング・モード」搭載。


デス・スターを望みながらの空中戦


敵機（黄色）に捕捉された!


壁が両側に迫る! スリル一杯の排気口突入


背後から迫る敵機（赤色）



「トレース・モード」はまるで映画



「トレース・モード」は再現アングルが変化

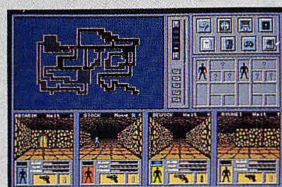
発売元：ビクター音楽産業株式会社
通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい。（送料無料） 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ビクター音楽産業㈱〈通信販売係〉

陰に潜む武装犯を処理せよ。

プレイヤーは全12人の特殊部隊の指令官となり武装犯の逮捕、処理にあたります。与えられたミッションに適した隊員4人と武器、アイテムを選び任務を遂行して下さい。リアルタイムなあなたの指令が任務の成功と隊員の生死を分けるのです。

■緊張感と変化に富んだ数々のミッション■快適なリアルタイムの命令コマンド形式■3Dダンジョン方式のフィールド■12人の隊員は能力、性格を細かく設定■細部までリアルに再現された武器とアイテム■弾の種類まで選べる銃器は全32種類■任務の成功によって隊員の能力が成長





この世界に真の平和はない。

殺人、強盗、テロ……。
平穏に見える社会のなかにも多くの凶悪犯罪が発生しています。
そして、そのいくつかは未解決のままに終ってしまうものです。
こんな世界にも、いつの日か犯罪のない時が来るのでしょうか。

アージェントミッション
URGENT MISSION

PC-9801VM以降、(E/F/M/U/XA/LT/HA除)5"/3.5" 2HD(3枚組)
■要RAM640KB■要16色カラーボード■要アナログディスプレイ■要バスマウス

12月18日発売予定
価格¥9,800
(税別)



発売元
株マスターピース
〒167 東京都杉並区松庵1-23-12 タワース88・701号 TEL.03(3331)1977

ゾンビVS少女！
生き残るのはどっち!?

銃撃戦をリアルに再現した新感覚RPG



リジェクション
REJECTION 電脳少女 DEN-NO SENSHI

12月11日発売予定！ 価格12,800円（税別）

3Dダンジョン型 ガンアクションRPG

199X年。プレイヤーは主人公K子となって、ゾンビに占領された東京の地下で、各難民キャンプで情報を得ながら、クーデター部隊、改造されパワーアップしたゾンビ・モンスターたちと戦っていく。地下は地下鉄、下水道、地下シェルターに分かれた3Dダンジョン。戦闘シーンは、狙いを定めて相手を攻撃するターゲット方式を採用した、ガンアクション性の高いRPGだ。

有名声優 多数出演！

■深層心理の世界に踏み込んだサイコミステリーAVG。

PRESENCE

ハイジャックされたジャンボで行われる、見えない敵との戦い。精神分析医が心理学のテクニックを駆使して人間の内面に迫り、催眠暗示の謎に挑む。TOWNSの充実したSEで贈る新AVG。

FM-TOWNS版 12月上旬発売予定 価格9,800円（税別） オリジナルサントラCD付き 価格11,800円（税別）

サントラCDを単独にて購入希望の方は、当社までご連絡下さい。1,980円にて通信販売を行っております。※送料、消費税は別途頂きます。



いつも何かが新しい

シュールド・ウェーブ

株式会社 タケル
〒110 東京都台東区台東2-30-2
TEL.03-3839-1013（代表）

キッドが
雷電伝説に
つづいて贈る
アーケード移植 第2弾

12/10
発売予定

FM TOWNS
FUJITSU FM SERIES PERSONAL COMPUTER

CD-ROM
COMPACT disc

必須メモリ2MB
2PLAY 対戦

逃げる奴は死ぬ! 今、勇者たちの熱い死闘が始まる!

■ゲームセンターでの熱気をそのまま忠実に移植。ここまでできるの!?という大型キャラクターの非武装異色格闘技ゲーム!

■勇者たちの大技、小技の数はそれぞれ約20、合計で約200!!知りつくし、使いこなしてクライマックスへ!

■8人のプレイヤーの中から選んで対コンピュータ戦。または2PLAY対戦。

MUTANT FIGHTERS DEATH BRADE

T.M.

デス ブレイド

希望小売価格**9,700円(税別)**

KID
Kindle Imagine Develop

株式会社キッド
〒144 東京都大田区蒲田1-29-10
☎03-3739-6285
販売元：電波新聞社 出版販売部
☎03-3445-6111

株式会社 キッドより
◉通信販売ご希望の方は現金書留で、商品名、連絡先電話番号を明記の上、送料400円を添えて弊社までお申し込みください。表示価格に消費税は含まれておりませんので、価格の3％の消費税も併せてお願いいたします。

■開発スタッフ募集中
職種／プログラマー、デザイナー
問い合わせ／担当(鈴木、川上)

マイコンソフト

VIDEO GAME ANTHOLOGY

アーケード・ゲームの名作を
パソコン上に完全復刻!
面白さの本質は今も昔も変わりません。
時代を越えたゲームをあなたに届けます。
ビデオゲームの名作選集、
ビデオゲーム・アンソロジー

vol.1 第1弾!
VIDEOGAME ANTHOLOGY

テラクレスタ
TERRACRESTA
ムーンクレスタ
MOONCRESTA


テラクレスタ

テラクレスタは1985年日本物産株式会社の作品です。味方機とドッキングすることにより，自機のショットがパワーアップ。味方機を切りはなしてのフォーメーション攻撃もできます。X68000版ではBGMに海外バージョンも収録しました。

ムーンクレスタはテラクレスタの前作とも言える，同社の1980年の作品です。多彩な敵の攻撃，豊富な効果音，ドッキングによってパワーアップする自機など，先進的なアイデアで人気を博した記念すべき名作です。

上記2本を1枚のディスクに収めました。



ムーンクレスタ

好評発売中

X68000　5インチ2HD 1枚　価格4,900円(税別)

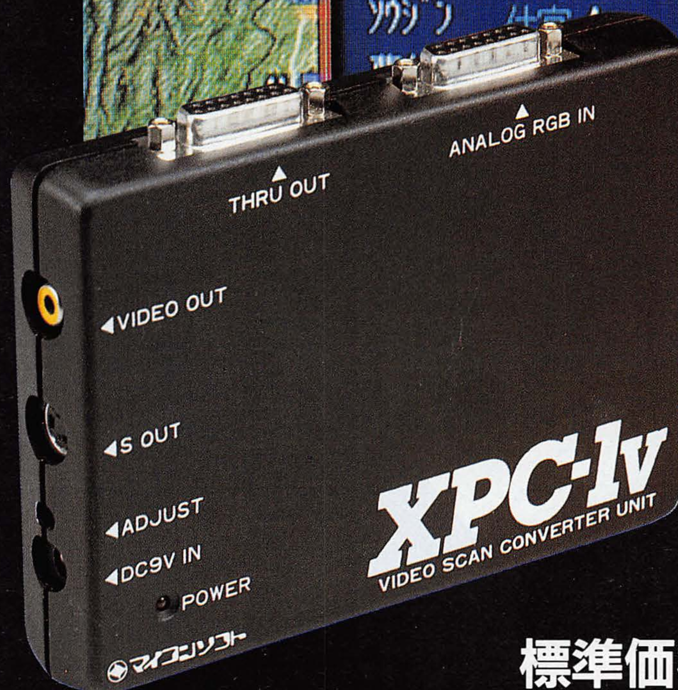
今後も素晴らしいゲームを移植していく予定です。お楽しみに。

発売元：電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 TEL 03-3445-6111(大代表)

企画開発：マイコンソフト株式会社
〒530 大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F(電波新聞社大阪本社内) TEL 06-203-2827

PC98/286の画面が大型テレビに映る！ビデオに録画できる！





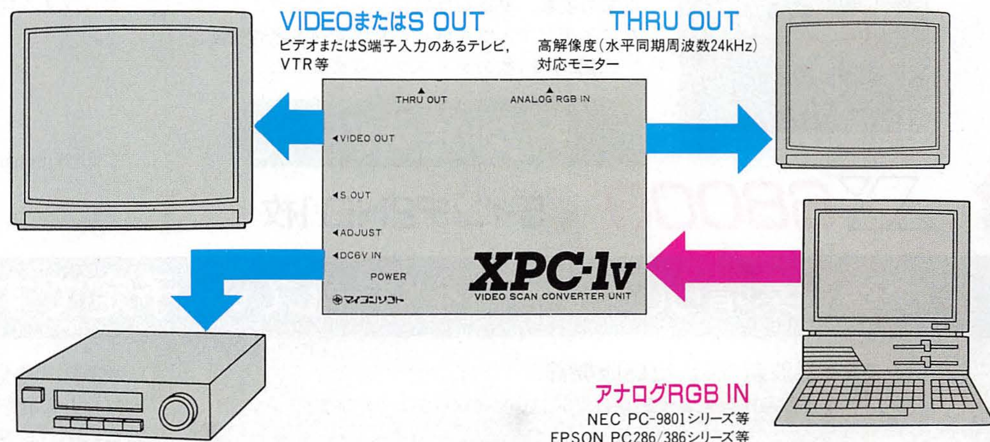
標準価格41,800円(税別)

標準価格44,500円(税別) 15ピンアナログRGBケーブル付
(シグマA・P・Oシステム販売(株)製)

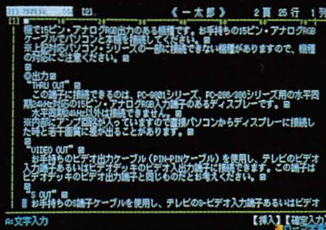
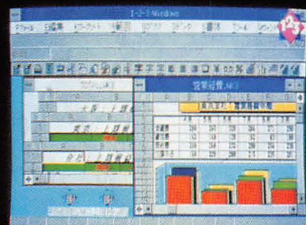
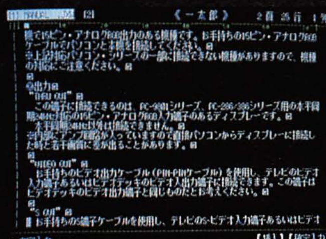
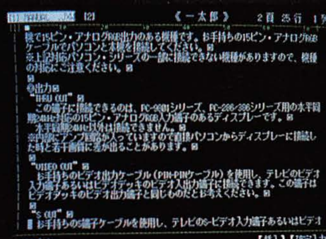
好評発売中

XPC-1vはNEC PC-9801シリーズ, EPSON PC-286/386シリーズなど24kHzアナログRGB映像出力をビデオまたはS端子の出力に変換するユニットです。

PC-98, 286/386など24kHzのアナログRGB出力を見るためには, 従来は高解像度(400ライン)対応の専用モニターが必要でした。
XPC-1vをお使いになると, この24kHzの信号をNTSC標準信号(15kHz)に変換してS端子またはビデオ端子のある家庭用テレビなどで見ることができ, ビデオ映像として録画することもできます。また, 24kHzの信号をスルー端子によって, 同時にパソコンモニターに出力できますので, プレゼンテーションを行なう際にも便利な設計となっています。



マイコンソフト

	表計算ソフト	ワープロソフト	ゲームソフト
RGB			
VIDEO			
S			

Lotus Development corporation
Lotusと1-2-3はロータスディベロップメント コーポレーションの登録商標です。この画面はロータス1-2-3で撮影したものです。

この画面は㈱ジャストシステムが著作権を有する一太郎Ver.3を例用して作成したものです。

©KOEI CO.,LTD.
この画面は三國志IIIで撮影したものです。

PC-98/286用スキャンコンバーター・ユニット

XPC-1v

VIDEO SCAN CONVERTER UNIT

XPC-1vは，映像信号を変換する機械です。ご利用になるためには，この製品の他に，入力側に接続する映像信号機器と出力側に接続するテレビ，ビデオ等，そしてそれらを接続するためのケーブルが必要になります。

●入力側に接続できるもの

水平同期周波数24kHz（高解像度，400ラインモード）15ピンアナログRGB映像出力信号を持つ機器

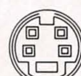
NEC：PC-9801シリーズ（VM以降）
PC-98NOTE（NSE以降）※

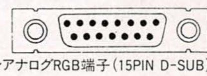
EPSON：PC-286/386シリーズ
PC CLUB
PC-286NOTE/386NOTE※

※メーカー純正またはサードパーティ製のアナログRGB出力用のアダプターが必要です。詳しくは各メーカーにお問い合わせください。
※15ピンアナログRGBモニター用ケーブルが必要です。パソコン・ショップなどでお求めください。
※XPC-1vは24kHz出力専用です。31kHzや15kHz出力時の動作は保証されません。

●出力側に接続できるもの

ビデオ入力端子（ピンジャック）を持つテレビ，モニターS端子入力を持つテレビ，モニターVTR（ビデオデッキなど）S端子入力を持つVTRビデオプロジェクター15ピン入力端子を持つ，24kHz対応のモニターなど


S端子コネクター（4PIN mini DIN）


15ピンアナログRGB端子（15PIN D-SUB）

※パソコンからXPC-1vへ接続する15ピンアナログRGBモニター用ケーブルは入っておりません，パソコンショップなどでお求め下さい。また，XPC-1vから家庭用モニターに接続する。S端子ケーブル，ビデオ出力ケーブルも入っておりません。家電販売店又はパソコンショップなどでお求め下さい。
※音声は入力側機器から直接とってください。　例：PC-98のFM音源ボードのLINE OUTなど。

企画開発 マイコンソフト㈱（電波新聞社大阪本社内）
〒530 大阪府大阪市北区中之島3-2-4朝日新聞ビル TEL 06-203-2827

発売元 電波新聞社　出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 TEL 03-3445-6111（大代表）



《会員会社一覧》

アークシステム(株)
(株)アートディンク
(有)アーマット
(株)アイシーエム
(株)アシスト
(株)アスキー
アップルコンピュータ(株)
(株)アドミラルシステム
(有)アルシスソフトウェア
アルダス(株)
イーディーコントライブ(株)
(有)苺ソフト
イマジニア(株)
(株)イメージテクノロジー研究所
(株)インターコム
インテリジェントシステムズジャパン(株)
(株)ヴァル研究所
(株)ウインキーソフト
(株)エー・アイ・システムプロダクト
エー・アイ・ソフト(株)
(株)エー・エス・ピー
エーピー・サーブ(株)
エスエイティーティー(株)
(株)エス・ピー・エス
エデュカ(株)
(株)エニックス
FA・システムエンジニアリング(株)
(株)エム・エー・シー
(株)エルゴソフト
オートデスク(株)
(株)オービックビジネスコンサルタント
(株)大塚商会
(株)カプコン
亀島産業(株)
カモンミュージック(株)
(株)管理工学研究所
(株)ギャラクシー
(株)クエスト
(株)クリエイトトーワ
(株)クレオ
(株)呉ソフトウェア工房
グレイト(株)
(株)グローディア
(株)グローバルデータ通信
(株)ケーエスピー
研彩館インターナショナル(株)
(株)ゲームアーツ
(株)光栄
(株)工画堂スタジオ
(株)構造システム
(株)コスモス・コンピューター
コナミ(株)
(有)コマキシステム研究所
(株)コンパイル
(株)コンピュータ・ニュース社
サイバネットシステム(株)
(株)サミット
(株)サムシンググッド
山陰ソフトウェア(株)
(株)シー・エス・ケイ
シエラオンラインジャパン(株)
システムサイト
(株)システムセンター
(株)システムセンター三重
(株)システムソフト
(株)システムハウスミルキーウェイ
(株)シャノアール
(株)新学社
(株)新企画社
(有)シンキング・ラビット
(株)シンプレックス
(株)ジー・エー・エム
(株)ジェイディック
(株)ジェフロ
(株)ジャストシステム
ジュピタープロモーション(株)
じゅんぺい
(株)スタークラフト
(株)スティング
(株)ステラシステム
(株)ズーム
(株)セガ・エンタープライゼス
(株)綜合システム
(株)ソフトウイング
(株)ソフトウェアジャパン
ソフトバンク(株)
(株)ソフトヴィジョン
ソフトプロ(株)
(株)タイワ
(株)タケル
(株)ダイナウェア
ダイナミック企画(株)
ダットジャパン(株)
(株)ツァイト
(株)ティーアンドイーソフト
(株)ディーバ
(株)ディアイエス
デザインオートメーション(株)
(株)デジタル・リサーチ・ジャパン
(株)電波新聞社
(株)東京コンピューターシステム
東京書籍(株)
東京電化(株)
徳間書店インターメディア(株)
日本エス・イー(株)
日本化薬(株)
日本クリエイト(株)
日本コンピュータシステム(株)
(株)日本テレネット
日本ファルコム(株)
日本マイコン販売(株)
日本ワードパーフェクト
(株)ノア
ノベル(株)
(有)ハウテック
(株)ハドソン
(株)バックス
(株)バンプレスト
(株)パーシモン
パーソナルメディア(株)
パル教育システム(株)
(株)パンサーソフトウェア
ヒーズ・ジャパン(株)
(株)日立ハイソフト
(有)ビーピーエス
(株)ビッツー
(株)ビレッジセンター
(有)ビング
ピー・シー・エー(株)
(株)ピック
(株)ファミリーソフト
ファルコン(株)
(有)風雅システム
(株)フェイザーインターナショナル
福井コンピュータ(株)
富士ソフトウエア(株)
(株)富士通ビー・エス・シー
(株)フタバ図書
ブラザー工業(株)タケル事務局
(株)フロメディア
ヘアドクター発毛科学研究所
(株)ほくさんソフテック
(株)ボーランド
(株)ポニーキャニオン
マイクロウェア・システムズ(株)
(株)マイクロキャビン
マイクロソフト(株)
マイクロフローズジャパン(株)
(株)マクロス
(株)まつもと
緑電子(株)
(株)ミュージックネットワーク
ミリオンエンタープライズ(株)
メガソフト(株)
(株)モーリン
(株)ユーテス
(株)ライトスタッフ
(株)ラウンドシステム研究所
(株)リード・レックス
(株)リギーコーポレーション
(株)リクルート
(株)リバーヒルソフト
ロータス(株)

顧問弁護士　森本紘章
〈92.11.10現在〉

11月10日現在、164社にも及ぶソフトハウスに加盟していただいております。

KONAMI® ゲーム・ミュージックの宝庫 キング GAM シリーズ 発売元●キングレコード株式会社

装いも新たに 今年も登場!!

KONAMI ALL STARS 1993



DISC 1 コナミオールスターズ 夢のミュージックステーション

コナミオールスターズ夢の歌合戦!

- From X-MEN（編曲：プロフェット深見）
- グラディウスⅢ（歌：Piacere）
- 私のHeartはニュースリリース（歌：早砂部屋）
- X'mas Eve（歌：MOックン & MOッチャン）
- 不思議のフェアリーテイル（歌：マイケル組）
- 摩陀羅2のテーマ（編曲：TAPPY）
- サンダークロス2（編曲：メタルユウキ）
- 金が無い（歌：メタルスレイブ）
- コナミ・スターインタビュー

DISC 2 さゆ鈴のコナミレーベル インフォメーション番外編

伝説のペーパーDJ、さゆ鈴のPOPステーション

- はじめまして　さゆ鈴です
- ゲームミュージックフェスティバル '92 LIVEより
- アミューズメントスペース「チルコポルト」リポート
- 92年度コナミレーベル・サウンドカタログ
- さゆ鈴の「立体音響実験室」
- コナミ新作情報
- 古川もとあき救済情報
  *神戸チキンジョージ・ソロライブより
  *ラジオ大阪「ゲームミュージッククラブ」より
- さゆ鈴のつぶやき

DISC 3 アメコミコネクション

アメリカンな香り、アメコミゲームのサントラ集

- X-MENより（全曲収録）
- G.I.JOEより（5曲収録）
- TMNT2より（5曲収録）
- バッキーオヘアより（5曲収録）
- ザ・シンプソンズより（5曲収録）

豪華特典
①'93年スナッチャー・カレンダー
②クケイハくんステッカー

CD 3枚組 KICA-9016～8/￥6,200（税込）

春麗がついに飛び道具を使う，ダルシムはワープ攻撃……

『ストIIターボ』とは何だ？



◀▲春麗版“波動拳（もちろん仮称)”は，こんなカンジになるにちがいない。発ケイのポーズから，ブルーの炎の弾が「やぁっ！」と発射されるのだ。

新年号の最初を飾るニュースは，やはりこれしかないだろう。93年も大活躍が期待されるカプコンの話題だ。

10月1～3日にアメリカで開催されたAMOAエキスポ'92(日本のAMショーのようなもの)に，アッと驚くゲームが出展されていた。その名も『ストIIターボ』。かねてより一部で噂されていた『ストIIダッシュ』のニュー・バージョンが，現実に存在したのだ。

『ストIIターボ』最大の特徴は，ゲームのスピードが，全体的に1.5倍近く高速化していることにある。AMOAエキスポ'92を訪れていた本誌関係者の話によると，春麗はもちろん，バルログを使ったりしたときには，驚くほどの速い動きができるらしい。

スピードが上がっているということは当然，プレイヤー側のさらなる技術の向上が要求されることになる。これまでに築き上げられてきた連続技や返し技の数々を使うには，より鋭い反射神経とレバー操作のテクニックが必要となってくるのである。

同時に，1ゲームのプレイ時間が短くなるのだから，プレイヤーの順番待ちの混雑も緩和されることになるかもしれない。

また，もっとも気になるのが，ゲームの内容に何らかの変更が施されていないか，という点だろう。これについてもいろいろな噂があったのだが，今回のバージョンには，いくつかの新技が追加されている。たとえば，春麗が波動拳のように青い炎（ヨガファイアーのパレットを変えたもの）を撃つとか，空中でスピニングバードキックや旋風脚がだせるとか，ダルシムがヨガの瞑想(めいそう)ポーズで別の座標にワープするとか……。

さらに，これまでの必殺技などにも，ゲーム・バランスを考えた修正が加えられているようだ。『ダッシュ』で生まれてしまった各キャラクターの潜在パワーの差が解消されることを期待したい。

ただし，ここに書いた情報がすべて，最終的な『ストIIターボ』に収録されるかどうかはわからないので注意してほしい。今回，AMOAエキスポに出展したバージョンは，あくまでも開発途中のもの。完成バージョンでは大幅に変わる可能性がある。現時点でのシステムは，まだまだ流動的と考えたほうが無難だろう。

気になる『ストIIターボ』の発売についても，アメリカ市場，日本市場ともに現段階では予定がないとのこと。

はたして，日本で『ストIIターボ』をプレイできる日はやってくるのか。もしも発売されれば，再び話題を集めることは必至なのだが……。　　　　（山下　章）

メガドライブ版『ダッシュ』発売の可能性高し！

先月号で触れた『ストIIダッシュ』の移植についてだが，ここにきて，俄然(がぜん)，メガドライブ版が登場する可能性が高まっている。というのも，このたびセガが，6ボタンのパッド「ファイティングパッド6B（仮称)」を発表したからだ。こうしたパッドを発売する以上，よほど売れる見込みのある対応ソフトが予定されていると考えていい。とすれば……。



▲とりあえず7月発売予定のMEGA-CD用格闘アクション『リアルファイターズ』に対応する「ファイティングパッド6B（仮称)」

残念，アルバム『ドラクエV』はヒットチャート1位奪取ならず

しかし向ヶ丘遊園での野外コンサートは超満員大盛況





▲コンサートが行なわれたのは向ヶ丘遊園のフラワーステージ。雨天中止だったので「晴れて本当に良かった」とすぎやま氏。天はドラクエに味方したか？

◀コンサートは無料（遊園地の入場料のみ）。1,300人もの人が集まり，立見がでるほどだった。家族連れなどが多いのが，ドラクエ・コンサートらしい

▼コンサートが終わると，控え室入口に60人ほどの少年少女が殺到し，パニック状態に……。その場を収めるために，すぎやま氏が登場。即席の握手会が開かれるという一幕も。「VIでも頑張ってください」という声が飛び交っていた



THE WEEK 11月1週

TOP COMPACT DISCS

★	Quiet Life	竹内まりや	MMG
②	Hit Factory	小室哲哉	ES
3	世に万葉の花が咲くなり	サザンオールスターズ	V
④	エロティカ	マドンナ	WJ
⑤	交響組曲「ドラゴンクエストV」	コンピュータ・ゲーム・ミュージック	AP
6	EAST ASIA	中島みゆき	PC
⑦	恐怖のレストラン	聖飢魔II	KS
8	HOLD ME	Zard	PO
⑨	ジュリアナTOKYO VOL.3	L.A.スタイル，ハエナ他	AV
10	夏の終わりに	T-BOLAN	RI
⑪	イジー・ストラドリン・アンド・ザ・ジュ・ジュ・ハウンズ	イジー・ストラドリン・アンド・ザ・ジュ・ジュ・ハウンズ	MV
⑫	MILLION MIRRORS	SOFT BALLET	V
⑬	FACE TO FACE	スターダスト・レビュー	WJ
14	ラヴ・シンボル	プリンス&ザ・ニュー・パワー・ジェネレーション	WJ
⑮	KARATEKA	電気GROOVE	KS
16	Erhythm	平松愛理	PC
17	LINKAGE	KATSUMI	PLDC

▲ミュージック・ラボ誌の11月2日号。残念ながら初登場1位は飾れなかったが，ゲーム・ミュージックのCDとしては驚異的な記録だ

演奏曲目

交響組曲ドラゴンクエストV 〜天空の花嫁〜

①序曲のマーチ
②王宮のトランペット
③街角のメロディ〜地平の彼方へ〜カジノ都市〜街は生きている〜街角のメロディ
④空飛ぶ絨緞〜大海原へ
⑤愛の旋律
⑥洞窟に魔物の影が〜死の塔〜暗黒の世界〜洞窟に魔物の影が
⑦戦火を交えて〜不死身の敵に挑む
⑧高貴なるレクイエム〜聖
⑨大魔王
⑩天空城
⑪結婚ワルツ
〈アンコール〉
⑫そして伝説へ……（ドラクエIII）

ドラクエ・シリーズのゲームソフトが発売された直後に，毎回必ず『交響組曲ドラゴンクエスト』の音楽アルバムが，アポロンより発売される。こちらの人気もかなりのもので，90年に発売された『交響組曲ドラゴンクエストIV〜導かれし者たち』は，音楽専門誌のヒット・チャートで初登場1位という快挙を成し遂げた。NHK交響楽団にフル・オーケストラ演奏させたということも功を奏したのだろうが，ゲーム・ミュージックのアルバムとしては，もちろん史上初の出来事である。

それだけに，今回のアルバム『交響組曲ドラゴンクエストV』も，どこまでヒット・チャートに食い込めるかが注目されたが，残念ながら，ミュージック・ラボ誌で5位，オリコン誌で3位という結果に終わった。竹内まりあ，サザンオールスターズ，さらにはマドンナたちが相手では，さすがの『ドラクエ』も旗色が悪かったということか。

しかし，11月15日，向ヶ丘遊園のフラワーステージにて催された『交響組曲ドラゴンクエストVコンサート』（演奏：THE TOKYO SYMPHONY）のほうは，そんな順位のことなど吹き飛ばしてしまいそうなほどに大盛況。1,000席が用意された野外ステージに，なんと約1,300人もの観客が集まり，階段に座ってコンサートを聴く人や，立見の人がでるほどの超満員ぶりだった。

場内を見渡すと，遊園地のステージということもあって，やはり家族連れが多く，年令層は低め。そんな客層に合わせてか，すぎやまこういち氏のおしゃべりも，いつものコンサートとは趣が異なり，オーケストラの楽器の数々を紹介したり，『ドラクエV』の隠し部屋のことに触れるなど，とても楽しく，勉強になるものだった。

「これまでのドラクエのコンサートとちがって，一般の人々が聴きにきてくれているので，楽器などの説明を入れて，もっと音楽のことや，オーケストラのことに興味を持ってもらいたかったんですよ」（すぎやま氏）

また，『ドラクエ』として初の野外コンサートとなったことについて，すぎやま氏は「今日は大成功。静かな曲のときにジェットコースターの音が入ったりしたけど，聴き入っていればそんなに気にならないでしょう。とおりすがりの普段コンサートを聴かないような人たちにも聴いてもらえたのが，うれしかった。今度は東京駅でもやってみたいね」と語っていた。

（やんま）



X68000ユーザーのみなさん，お待たせしました
あの「芸術祭」の作品集 DEMPAより発売予定

91年7月から92年4月にかけて，日本全国を縦断してきた，自作パソコン・ソフトのコンテスト「第1回全日本X68000芸術祭」。一般のユーザーが作ったソフトでありながら，市販レベルに達するものが続出したというのは，本誌でも紹介してきたとおりだ。

その芸術祭の優秀作品が，電波新聞社より商品化されることになった。今回は，全国大会にエントリーされたゲーム部門の作品の中から，5タイトルをまとめて収録している。

どの作品も，全国大会のときよりもバージョン・アップしており，なかでもオススメなのが，6人同時でプレイできるレーシング・ゲーム『FORMULA X』。最近のハデなゲームと比べると地味な画面との印象を受けるかもしれないが，客観的に見て，この作品は単体で発売されてもおかしくないほどの完成度を持っている。友だちとの対戦プレイや，タイム・アタックに燃えられること，まちがいないだろう。また，その他の4本も，バラエティに富んだ作品がそろっているので，値段分以上に楽しんでもらえるはずだ。

なお，芸術祭作品集の形態は，すでに電波新聞社から発売されている『NAGDRV』と同じように，本とソフトとの一体型が予定されている。本の中でも，制作者の手記をはじめ，X68000ユーザーが喜ぶような企画が用意されているので，期待していてほしい。

発売日，価格ともに未定だが，それほど遠くない日に，可能なかぎり安い価格でみなさんのお手元にお届けできると思う。キミもX68000ユーザーのパワーを肌で感じてみよう。

（山下 章）

今回収録される5本のゲーム

GJ

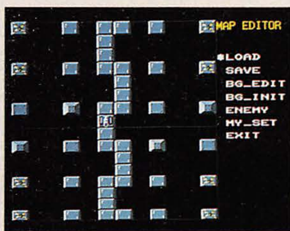
秒間30コマの描き変えを実現した，ワイヤー・フレームによる高速シューティング・ゲーム。敵機を照準にロックオンして，ミサイルで撃墜するというシンプルな内容ながらも，知らず知らずのうちに熱くなれる。撃墜王を目指せ！



◀このゲームのすごさは，写真では伝えられない。プレイするしか！

LOGICRUSH

画面上にいる敵を，床に仕掛けたネットで捕らえて，そのままネットごと消す固定画面のアクション。複数の敵を同時に消すと，さまざまなアイテムが出現する。付属のエディタで，ユーザーがマップを自作することも可能。



◀マップ・エディタで，自分だけのユニークなステージを作ろう

FORMULA X

2ボタンで操作する自車を操って，全16戦のレースでの優勝を目指す。6人同時のプレイに加えて，コンピュータ車（レベル設定可）をまじえれば8台での対戦ができる。ビギナーコース6戦，トリッキーコース5戦も用意されている。MIDIはMT-32に対応。

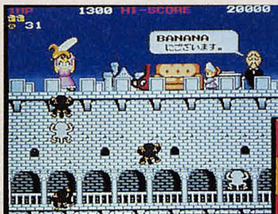


▲1レースだけ走るモードにすると，好きなコースを選ぶことができるのだ。このモードでトレーニングを積め！


▼走っていくうちに，道路にタイヤの跡がついていく。これほど芸の細かいゲームも珍しい

ああっ！お姫さま

城壁を登ってくる猿の軍団を，お姫さまがいろいろなアイテムを投げて，撃退していくアクション・ゲーム。ムチを取ると，プリンセスが一転して女王さまに変身。古き良き時代のビデオゲームのエッセンスが随所に感じられる。



▲バナナを投げるると，同じ列にいる猿たちを一網打尽にできる。執事の表情が，なんともイイ味をだしている



▼女王さまへの変身シーン。キミも「ほーっほっほっ」という笑い声が耳から離れなくなるはず

FORTRESS ATTACK

バラエティに富んだステージ構成の横スクロール・シューティング。パワーアップの形態は，オプション型や，ショット進化型などの3種類の中から選択できる。作者がモチーフにしているのは，コナミMSXのシューティング・シリーズ。MIDI対応。



▲ボタンを押しっぱなしにしていると，強力なファイアーが発射される。うまく活用して難所を突破しろ！


▼ステージ2のボス。周囲にある火山を最初に破壊しておかないと，このようにツライ戦いを強いられる

1992マルチメディア・グランプリ ビデオゲーム部門最優秀賞は『ストII』に決定！



▲11月11日に，渋谷のスペース・ゼロで行なわれた1992マルチメディア・グランプリ贈賞式。ビデオゲーム部門最優秀賞を受賞したカプコンの代表のかたに賞金30万円が贈られた



▶あらためて説明するまでもなく，これが最優秀賞に選ばれたスーファミ版『ストII』。いまだに全世界でヒット中だ



◀ビデオゲーム部門の受賞式には各社の代表が並んだ。左から，任天堂，カプコン，ハドソン，エニックス

ビデオゲーム部門審査委員（五十音順）

天野祐吉	審査委員長（マドラ出版㈱・「広告批評」発行人）
石原恒和	㈱エイプ・副社長）
稲増龍夫	（法政大学社会学部・助教授）
松下　進	㈱ライト&シャドウズ・代表取締役）
山森　尚	（徳間書店インターメディア㈱・企画制作本部長）
田尻　智	㈱ゲームフリーク・代表取締役）
山下　章	㈲スタジオベントスタッフ・代表取締役）
渡辺浩弐	（GTV編集長）

通産省の外郭団体である「財団法人マルチメディアソフト振興協会」では，エレクトロニクスを利用した，さまざまなジャンルの映像作品ソフトのコンテスト「マルチメディア・グランプリ」を1986年より開催している。

同グランプリでは，インタラクティブ・メディア，コンピュータ・グラフィックス，ハイビジョン，ビデオゲーム，展示映像の6部門でそれぞれ最優秀賞を選び，さらに全作品の中から「マルチメディア・グランプリ・通商産業大臣賞」を選出する。映像ソフトの制作に携わる人たちの作品を表彰することによって，ソフトの質的向上や人材育成，さらにはマルチメディアの普及と促進を図ろうというコンテストなのだ。

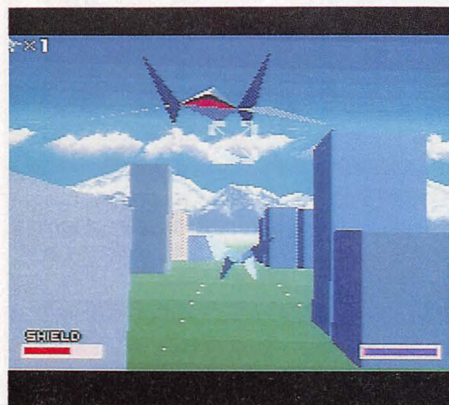
その中のビデオゲーム部門というのは，パソコンや家庭用ゲーム機で動作するゲームから，アーケード・ゲームまで，すべてのコンピュータ・ゲームを対象にしたもの。

1992年度の最優秀賞の栄冠は，スーパーファミコン版『ストリートファイターII』の頭上に輝いた。審査会議の席では，『ストII』と『ドラクエV』の一騎打ちとなったのだが，ゲーム業界全体に与えた影響度，国技館大会やテレビでの話題性などから，圧倒的多数の票を集めて『ストII』が選ばれたのだ。

ビデオゲーム部門の各賞は，以下のとおり。

・最優秀賞：『ストリートファイターII』
・企画賞：『マリオペイント』
・表現技術賞：『ドラゴンクエストV』
・キャラクターデザイン賞：『スーパーマリオカート』
・特別賞：『天外魔境II・卍MARU』

任天堂がスーパーファミコン用の新チップをいよいよ発表



▲これが任天堂が自信を持って贈る『スターフォックス』の画面。8メガ＋256キロS-RAMを搭載しており（バッテリー・バックアップ機能はなし）価格は9,800円。1月30日に店頭に並ぶ

任天堂の山内社長が，初心会の講演の中で予告した「任天堂がヨーロッパ，アメリカの才能ある人々と2年間に渡って共同開発を進めてきた特殊な高速のマイクロ・コンピュータ」が，ついにベールを脱ぐことになった。3次元映像をはじめ，より高度な画像表現ができるそのチップの名前は「スーパーFXチップ」。これを搭載した第1弾ゲーム『スターフォックス』が，1月30日に発売される。

まだ画面写真と資料しか届いていないので，どれだけ迫力のある映像が実現されているのかは不明だが，「橋の下をくぐり抜けたりするシーンは，かなりのスピード感がありますよ」（任天堂・広報）という話や，ポリゴンっぽい処理を行なっている画面写真を見ると，期待は高まるばかりだ。

『スターフォックス』の主人公はキツネ。他の3名――トリ，ウサギ，カエルと共に戦闘機に乗り込み，4機編隊で悪の軍団に戦いを挑むことになる。リーダーのキツネのところには，他のメンバーから随時連絡が入る。もしも助けを求める通信だったら，ピンチを救いに向かわなければならない――こうした要素からして興味をそそる。

また，ゲームのシステム上，直線で構成されたメカニカルな物体が数多く登場するのだが，有機的でリアルな動きをさせることにより，冷たさよりも暖かさ（生命感）を感じさせるように作られているという。

スーファミ版『スターフォックス』が一般プレイヤーに公開されるのは，ラスベガスで開催される「ウインターCES'93」が最初ではないかと予想される。続報が入りしだい，お伝えしたい。　（山下　章）

特別な思い入れがあるからこそ4年ぶりに再会した『スナッチャー』について書いてみた

TARGET 29



スナッチャー

●発売元：コナミ
●対応機種：PCエンジン・スーパーCD-ROM^2
●価格：7,800円



4年前の予想

一面に白い壁が広がっており，薬品類が，ずらりと並んだ戸棚がある。部屋の中央にはベッドが置かれ，見たこともないような機材がその回りを囲む。

――病院だろうか？

ベッドの上に横たわっている人物は見えないが，白衣に身を包んだ数人の医師らしき連中が，その周囲でなにやら機材をいじくっているのが見てとれた。

手術を行なっているようである。

しばらくすると，白衣の人物の1人が俺の前にやってきて，手術用と思われる特殊な眼鏡と，マスクをはずした。

その素顔を見て，俺は愕然とする。

――ジェミー？　ジェミーじゃないか！

が，意識とは裏腹に，その場の俺は声を発することができない。

そんな俺の耳元に唇を寄せると，ジェミーは甘い声でささやいた。

「ギリアン，これでスナッチャーはOKよ」

――スナッチャーがOK？　一体どういうことなんだ!?　わからん。俺は以前どこかで，スナッチャーに関係したことがあるのか……？

☆

上の文章は，ボクが拙著「チャレンジ！AVG&RPG[V]」の，50ページにも及ぶ『スナッチャー』の記事の中で書いたものである。

ACT 2でスナッチャーに首を締め上げられているギリアンが，薄らいでいく意識の中でその映像を見た，という設定で綴られたものなのだが，じつは，この部分の描写というのは，ゲーム中ではかけらも行なわれていない。

つまり，ボクがまったくの想像で，『スナッチャー』の結末を匂わすかのごとく，創作した文章なのである。

4年前に発売されたPC-8801版とMSX^{2}版の『スナッチャー』は，未完の作品であった。

読者の中には，すべてをコナミから聞いて知っている上で，ボクがあの記事を書いた，と思っている人がいるかもしれないが，それは誤解だと言っておく。断じてボクは，興味のある映画や小説の結末を，自分が観たり読んだりする前に，他人から聞こうとしたりはしない。

だから，あの記事を書いたときも，いつかは続編がでると信じていた『スナッチャー』の結末を，取材してまで知りたいとは思わなかった。物語だけは同じだという『SDスナッチャー』も，どうにも違和感を覚えてプレイできなかったし，『パイロット・ディスク』の収録で，制作監督の小島氏をはじめとする開発スタッフのかたがたにお会いしたときも，あえて「結末に関してだけは話さないでくださいね」と念を押させていただいた。

そこまで徹底的に“完結編”の登場を待ちつづけた4年間，ボクの『スナッチャー』に対する想いは，膨れに膨れ上がっていたのだ。

同時にそれは，胸につかえていた不安を，4年近くの間，取り除くことができなかったということでもある。

(はたして，あのときに書いた文章は，本来のシナリオに合致するものなのだろうか)

『完全版スナッチャー』の発売が近づくにつれて，その不安は日増しに強くなっていった。

そしてソフト発売前のある日，ボクの読みは決して的をはずしていなかった，ということを偶然にも知ってしまう。

じつは『パイロット・ディスク』の収録のとき，ボクはまだ見ぬACT 3について，二つの予想コメントをしていた。一つは，スナッチャーの正体と，主人公のギリアン・シードの関係について。もう一つは，ランダム・ハジルについて。

どちらのコメントも，それなりにおもしろいものだと自分では思っていたのだが，『パイロット・ディスク』の中に使われなかったのが，どうにも腑に落ちなかった。その話を，某社から発売になる『スナッチャー』単行本用のインタビューを受けたときに口にしたところ，すでに完成版を最後までプレイしている担当者に「そりゃそうですよ」という意味合いのことを言われた。

それ以上，深く尋ねることはしなかったが，「予想コメントが的を得ているために『パイロット・ディスク』には使えなかったんですよ」というニュアンスが含まれているのは明らかな話しぶりだった。

このとき，正直言うと，「やった」とボクは思った。何かについての予想が，良い意味で当たるというのは，うれしいものである。特に，その対象が自分が大きな関心を抱いているものであるならば，なおさらだ。

ただ，物語の結末が自分の思い描いていた



▲開発スタッフが困ったのは，4年の間に，物語で重要な鍵を握るソ連が解体してしまったことではないだろうか。それをフォローするメッセージもあった



▲いかにもコナミらしい遊び心が，そこかしこに満載されている。写真の「テレフォン・ゲーム・クイズ」に全問正解すると……

とおりだとすると，『完全版スナッチャー』をプレイしたときに，新鮮な感動は得られないかもしれない――その点が，ちょっと残念ではあった。

そこには，数多くの「愛」が織り込まれていた

そして発売直後，コナミから送られてきた製品版の『スナッチャー』をプレイする日がやってきた。ギリアン・シードたちとの4年ぶりの再会である。

プレイしてまず感じたのが，良い意味で予想は裏切られたということだった。

ボクが予測していた結末の方向は，たしかにまちがってはいない。しかし，それはあまりにも浅い読みであった。

こうした言葉を正面切って書くと照れてしまうのだが，『スナッチャー』のストーリーの根底には「愛」が流れていた。未完の『スナッチャー』をプレイした段階では，愛といえば，当然ギリアンとジェミー，あるいはその子供のことが思い浮かんでいたはずなのだが，じつはもう一つ，ちがった形の愛が存在していたのである。

ACT 3について言うなら，ラストシーンのジェミーには，なかなか胸を打たれた。プレイヤーが4年間という歳月を背負っているかどうかで，このエンディングでどれだけ感動できるのかも変わってくるのかもしれない。

どちらにしても，一度は「読み切った」と思っていた結末に，こういう転じかたをされたのでは，ボクとしては感動しないわけにはいかなくなった。

そりゃそうだ。

どっぷりとハマりながら記事を書いていた期間を除けば，ときどき思いだすように「待っている」と言っていただけの者が，4年以上もの間，毎日のように頭の中でギリアンたちに生命を吹き込んでいたかたがたの創作世界を上回れるはずがない。

二つのスナッチャー

スナッチャー・パイロット・ディスク



◀本編に先駆けて発売された限定版ソフト。「早坂のCDルーム」や「設定集」などの企画を満載している。現在，入手は非常に困難

スナッチャー



◀4年前に発売されたパソコン版には入っていなかった「ACT 3」を収録して，すべてが明らかになる完全版

4年間，寝かせておいた結末。4年間，練り込んでいた台詞。4年間，世にだしたくて仕方がなかった想い。

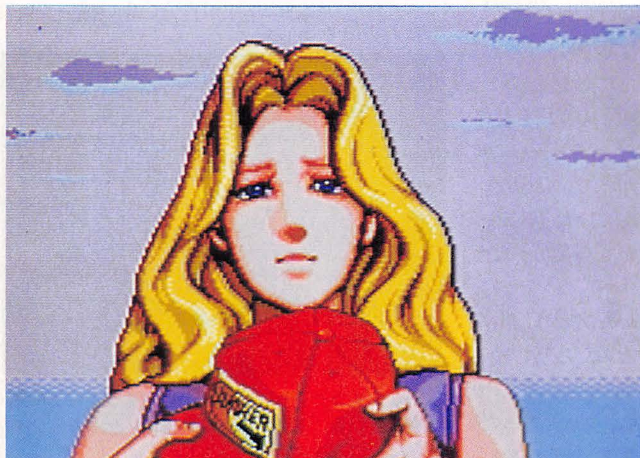
ようやくお披露目できたエンディングとも言うべきACT 3の端々からは，開発スタッフの苦闘が伝わってくるかのようだった。



『スナッチャー』のおもしろさとは？

残りの文字数が少なくなってきたが，『スナッチャー』のゲームとしてのおもしろさについても触れておく。

最近では，コマンドを選択してゲームを進めるシステムがすっかり主流となったAVGだが，このタイプにはひとつの問題点がある。それは，ストーリーを伝達するには適したシステムなのだが，ゲームとしてのおもしろさを表現していこうとすると，非常にむずかしいということだ。



ただ単純に，コマンドをすべて選んでいけば終わってしまう――それならば，ゲームという形をとる必要はないのでは，という意見もあるだろう。ストーリーを伝達するだけであれば，他のメディアに一日の長がある。そのあたりがクリアされていないから，一般の人たちに対して，AVGは魅力を感じさせないジャンルとなってしまっている。デジタル・コミックと呼ばれるソフトについても同様だ。

コマンド選択型AVGの創始者である堀井雄二氏は，パソコン版『オホーツクに消ゆ』の中で，ゲームらしさを残しておこうと，いわゆる“ハマリ”を用意していた。何気なく置いてある「ニポポ人形」というアイテムを取ると，あとの場面で本当に必要な「ニポポ人形」が取れなくなり，ゲームがクリアできなくなってしまうというものだ。

「AVG＝なかなか解けないゲーム」というイメージがあったのは，この頃までだった。家庭用ゲーム機の登場により，ゲームをプレイする層が一般に広がっていくにつれ，AVGは「誰にでも解けるように」スタイルの変更を余儀なくされた。

そのときに，ソフトハウスの多くは，AVGという形態の中で，ゲームとしてのおもしろさを追求していくことをやめてしまう。最近でこそ『弟切草』という，久しぶりにAVGを進化させる可能性を持った作品に出会えたが，コマンド選択型として発売されたAVGの多くは，ただストーリーを綴っているだけにすぎなかった。だからこそ『スナッチャー』に注目してほしいのである。

このゲームは，コマンド選択型という枠の中で，数多くの冒険を試みている。暗号を言わせたり，モンタージュを作らせたり，推理させたり……。なかでも秀逸なのが，戦闘シーンを見事に融合させてしまったシューティング・モードだろう。敵がでてきそうな場所を，指をセレクト・ボタンにかけながら進んでいくときの緊張感――これこそが，他のメディアでは体験できない，コンピュータ・ゲームならではのものではないだろうか。

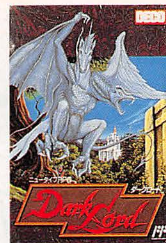
ゲームを名乗る以上，ゲームならではの部分を用意しておかなければならない。

基本的とも思えるその事項を，『スナッチャー』は再確認させてくれたのである。

俺を信じてコレを買え！

第1回

ダークロード



対応機種：ファミコン　発売元：データイースト
価格：6,800円

文責：ベニー松山

新年を期してゲリラ的にはじまった信念のコーナー，略して『俺コレ』。日進月歩の電脳業界において，時代の波に呑み込まれてしまった数々の秀作ソフト——それも読者諸兄が購入するに足る佳作を毎月紹介していこうという意図で開始される本コーナー，案内役は僕ことベニー松山である。損はさせないこの1本，まずは信じてこれを読め！

ここに烈なる覚悟あり 死して屍拾うものなし 死して屍拾うものなし

まず，断っておこう。

このコーナーは信念によって運営される。

したがって，僕がおもしろいと感じたゲーム——そして読者のみなさんが購入し，プレイしたとしても決して損をしたとは思わないだろうと，そう信じたゲームのみを紹介していく。

たとえそれがどれほどマイナー（ここでの意味は“発売本数が少ない”程度である）であろうと，キラリと光るソフトであるのなら新旧を問わず僕は取り上げるつもりである。

よって，責任はすべて，このベニー松山が持つ。

「信じて買ったが，こりゃつまらんぞ」

そういう意見もでてくるかも知れない。そのときは抗議の手紙をこのコーナー宛にどしどし送り付けてもらいたい。

納得できる理由で謝れと言うなら，いくらでも謝る覚悟はある。

だから，みなさんにもこの覚悟を全身で受け止めてほしい。

そうしたわけで，第1回は『ダークロード』である。

意外や意外のおもしろさ。『ダークロード』はAVGの楽しさをもう一度教えてくれる

これは，フラグのゲームである。

と，言っても『ラリーX』ではない。

あちこちで条件を満たし，それによってストーリーが展開していく“フラグ立て”のゲームなのである。

同様のゲーム性を持つメジャー・タイトルとして，『ソーサリアン』が挙げられる。あのゲームから指先勝負のアスレチック要素を取り払った，と言えばイメージしやすいかも知れない。

一応，RPGの体裁は保っている。キャラクター・メイキングにはじまり，武具を買い，戦闘を経て成長する。

だが，僕はあえてAVGと呼びたい。

なぜなら，そのおもしろさが“フラグ立て”の過程とストーリー展開に集約されるからだ。

プレイヤーは街中で複数併発するクエストのいずれかを請け負い，これをクリアする。あるときはワイン倉庫を掃除し，またあるときは冒険者を夢見る若者を連れ戻し，攻め込んでくる怪物から国境線を守ったりする。

そうしたショート・ストーリーをこなしていく中で，邪神ラグメイラの復活というメイン・ストーリーがゆったりと進行していく。

この物語が，実におもしろい。

いや，物語だけがおもしろいのなら，小説でもコミックでも良いのだ。このゲームはそうではない。

プレイヤーが行動によって物語の進行に影響を与えることができる——つまりゲームならではの双方向性を十二分に発揮し，それを活かす絶妙のバランスでストーリーを楽しませてくれるのである。

時間の概念を巧みに取り込んだ，と言い換えても良いだろう。どのクエストからこなそうがプレイヤーの勝手。そしてそれにかまけていれば，いつの間にか別のクエストは時間の経過とともに消滅してしまう。

この部分が，クリア後ももう一度，という気分にさせる。無論，ストーリー自体の完成度の高さがリプレイの最大の動機となるわけだが，そこにゲームとしての特性を加味している点が素晴らしいのである。

プレイするにあたっての心構えは“ストーリー，演出を存分に楽しめ！”

誉めちぎってみた。

しかし，難はある。

操作が全般にわかりづらく，特に戦闘時の誤ったコマンド決定で泣きを見ることが多々あるのだ。クリア寸前のクエストをはじめからやり直すハメになったことも一度や二度ではない。

ここで投げだす人もいるだろう。

だが，それは字幕の筆跡が気に入らないといって映画館からでてしまうに等しい。本当に観るべきものは他にある。

まずは信じて，乗り越えてみてほしい。

わかるはずである。

そのストーリーと演出が，これまで体験したゲームの中でも有数のものであると。

DECOよ燃えろ！ 僕らは再販待っている

最大の問題は，この『ダークロード』をどうやって手にするかである。

在庫がまるでないのか，最近では新品を売っているところは，とんと見かけない。

以前，川崎のショップで“大量処分・980円也”ということがあったらしいが，今それを望むのは無理というものだ。

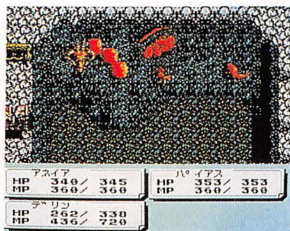
やはり発売元のDECOの英断を期待する他あるまい。再販し，今一度『ダークロード』を世に問うてもらいたいものである。

そしてメーカーが燃えるか否かは，みなさんの熱い思いにかかっている。心動かされたなら，まず自ら燃えてほしい。

初回は，こんなところで締めくくらせていただく。熱いお便りを，待っておるよ。



◀仲間うちでも評判の高い戦闘オンリーの異色クエスト『小さな防衛線』。暇さえあれば昔の自慢話をはじめるこの将軍は，印象深い登場人物のひとりだ



◀正直言ってラスト近くのクエストはフラグ条件がやたら厳しい。この『邪神の村』では，ある人物に何度も話しかけないとストーリーが進まなかったりする



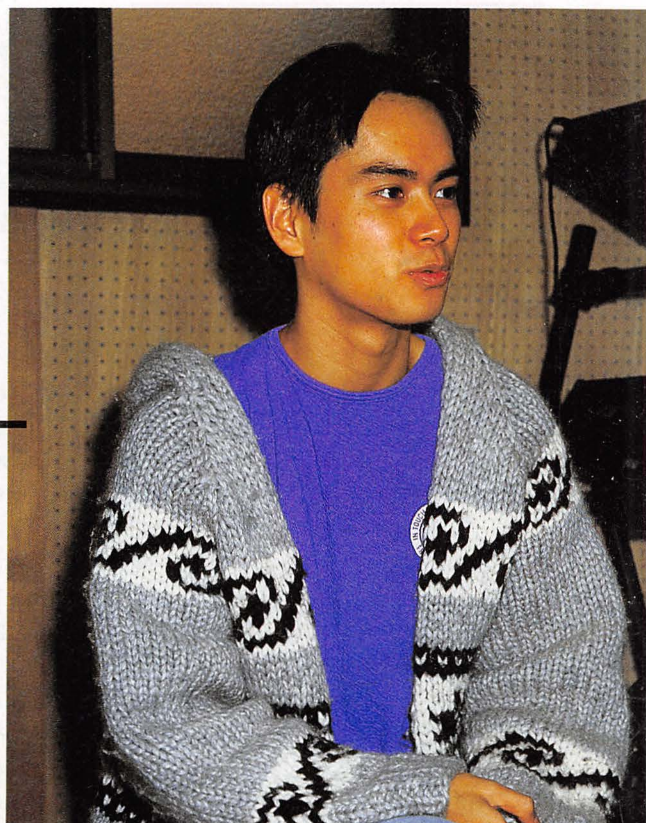
◀イースタールの街で武器屋を営むヨーロキンや薬屋のヴェラドーナなど，個性豊かな脇役が日常生活の存在を感じさせる。虚構を忘れさせる基本点である

「ライブですか――？ ゲーム音楽はゲームのために作られるもので，そのハードの音源の中ですでに完結していると思うんですよ」

CREATOR INTERVIEW

古代祐三

約6年前から数々のゲーム音楽の作曲を手掛け，
この業界におけるフリーのコンポーザーの地位を確立した古代祐三。
その彼の自宅に，新しく音楽スタジオができた。
はたして，彼は何をやろうとしているのか――。
新スタジオを訪ねて，古代祐三が今，考えていることを聞いてみた。
（聞き手：山下 章）



●古代祐三

1967年，東京都・日野市に生まれる。幼少の頃より，ピアニストの母や久石譲など多くの音楽家に師事し，音楽の英才教育を施される。高校生のときにベーマガ誌上で，「ゲームミュージック・コーナー」のライターとしてデビュー（当時のペンネームはYK-2)。その後，ゲーム・ミュージックの作曲を開始し，『イース』『ソーサリアン』『アクトレイザー』など数々の名曲を手掛ける。作曲能力と打ち込み能力の両方を兼ね備えた，ゲーム・ミュージック界を代表するアーチストである。

ゲーム以外の音楽活動もやっていこうと思ってます

山下：いつも『ストII』やったり，電話で話したりしているのに，あらたまるのも何ですが(笑)，今日はインタビューということで，かしこまっていきましょう。

古代：お手やわらかにお願いします（笑)。

山下：最近の古代クンの活動というと，どんなことをやっているんですか？

古代：『ベアナックル2』のCDが来年の1月21日にでます。それと，ずいぶん先になるんですが，MEGA-CD版『アイ・オブ・ザ・ビホルダー』の音楽をやってます。『遊星セガワールド』に間に合わせたいからと頼まれて，ヒーヒー言いながら曲を書いてます（笑)。

山下：古代祐三としては，初のCD-ROMミュージックですね。ひとりで全曲やるんですか？

古代：いや，ウチ(株式会社エインシャント)の社員と半々ずつぐらいで。

山下：社員というと――？

古代：曲を作って，打ち込みから何からボクと同じようにできるスタッフなんですよ。もうすでに，ゲームギア版『バットマン・リターンズ』と『GG忍2』，それにメガドライブ版『ベアナックル2』の3曲ぐらいかな。あとPC-98用の『GAGE』，あれもやってます。

山下：で，自宅の中に，その会社の開発ルームと，こんな立派なスタジオが新しくできたわけなんですが，このスタジオは，どのように使っていくつもりですか。

古代：一つに，今後のゲーム・ミュージックがCD-ROM中心になっていくから，それに対応していきたいっていうのがありますね。あと一つは，これから自分でゲーム以外の音楽活動もやっていこうと思うんですが，そのときにスタジオっていうのは，ミュージシャンにとって重要なポイントになってくるんです。

山下：重要なポイント？

古代：ええ。今あるCDの音質とか音色というのは，ほとんどエンジニアの人に決定されちゃうようなものなんですよ。PC-88やスーパーファミコンでやっているときは，自分で満足いくようにプログラムを改造したり，音を工夫したりできましたよね。でも，CDでの音楽制作になった場合，最終的にエンジニアにいじられちゃうわけですから，自分で最後の最後までやらないと，本当に自分で表現したい音がでてこないんですよ。

山下：古代クンとしては，やはりリスナーの耳に届く最終的なレベルまで，すべて自分の手でやりたいと。

古代：そうですね。ミックスダウンとか，マスタリングの段階で音をいじられちゃうのは，嫌なんです。そこで決まりますからね。

山下：世界はちがうけれど，ボクも自分が書いた原稿が本に載ったときに，意味がちがう見出しがつけられていたりして，ショックを受けたことが何度かあったんですよ。ちゃんと校正をしなかったのが悪いんだけど。

古代：そうそう，そんな感じですよね。自分の名前がクレジットされる音楽では，そういうことがないようにしていくつもりです。

日本人でハリウッドの映画の曲とか書ける人がもっとでてくるといいんですけど

山下：今，1年間に発売されるゲームソフトのタイトル数は，全機種を合計すると1,000本を越えるわけですが，それに合わせて，ゲーム・ミュージックも本当にいろいろなものがでてきました。古代クンはこの業界の初期から第一線で活躍しているわけですが，最近のゲーム・ミュージックをどう思います？

古代：じつは，あんまり聴いていないんですけど……なんか，足踏みしてるなって感じがしますね。はっきり言っちゃえば，日本の音楽でできることは，もうほとんどやっちゃったんじゃないですか。

インストゥルメンタルということで考えれば，ゲーム・ミュージックのレベルは，日本の一般音楽と大差ないところまできていると思うんですよ。

山下：各社が競って，一般音楽の世界で活躍している名前のある人たちを，ゲーム・ミュージックの世界に引っ張り込んできていますよね。

古代：そうですね……でも，そういう人たちの中で，きちんとゲーム・ミュージックを作っているのは，すぎやまこういちさんだけ，と言っていいんじゃないですかね。

山下：で，ゲーム・ミュージックというフィールドでスタートをきった古代クンが，逆に「ゲーム以外の音楽活動もやっていく」ということなんですが，こういうことをやっていきたいとかいう，具体的なプランはあるんですか？

古代：ボクともう1人で，あることをやろうと思っています。やるからには，ハンパなことはしません。

山下：これまでの古代クンのゲーム音楽のファンからは，古代祐三のライブはやらないのかという声が非常に多いんですが，その辺についてはどうですか？

古代：……その可能性は低いと思います。ボクが思うに，ゲーム・ミュージックはゲームのために作ってあるのであって，そのハードの音源の中ですでに完結していると思うんですよ。だから，ボクはアレンジとかも好きじゃない。

だって，シンセを使うんだったら，はじめから別のアプローチで，全然ちがう曲を作れるんだから，むしろそっちをやったほうがいいですよ。

ゲーム・ミュージックをアレンジしようとすると，無理矢理いろいろ付け足していかなければいけないし，そうすると最初のバランスってものが崩れちゃう。

山下：では，ファンには残念だけど，古代祐三の音楽は，ゲームの中でということで。

古代：そうですね。ライブをやるんだったら，別の形でやるんじゃないですかね。それは，ゲーム・ミュージックという枠から外れた形になるかもしれません……。

山下：とすると，今後，そうした音楽と，ゲーム・ミュージックとにかける力の配分というのは，どうなっていくんでしょう？

古代：ゲーム音楽は，ボク自身も作りますけど，スタッフに任せたりとか，新しく入ってきた人に教えたりとかして，少しずつそれ以外の音楽を作る割り合いを増やしていくかもしれないですね。

これまでのハードの中でのゲーム音楽っていうのは，ある程度やりつくしちゃった感がありますし。

山下：自分が踏み入れたことのない一般音楽の世界で，挑戦してみたいと。

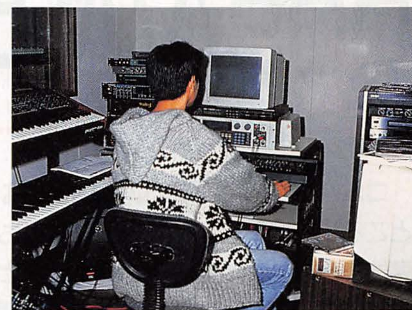
古代：ボクだったらこういうふうにやるなっていうのが，結構あるんですね。それをまた，ぶつけていけばいいんじゃないですか。

山下：そういえば，古代クンは昔，中山美穂の曲を書いてみたいって言ってましたよね。

古代：そんなのもおもしろいですね（笑）。

山下：もしもボクに古代クンのような音楽の才能があったら，まちがいなくそうしているんでしょうけど（笑）。

▼このスタジオだけで，CDになる直前のマスターの段階まで仕上げることができるという。ミュージシャンにとっては，最高の環境だ。部屋の隅にPC-8801が置かれていたのが，いかにも古代クンらしかった



ところで，古代クンは，いろいろなジャンルの音楽を作ってきましたけど，最終的に絞り込んでいきたい音楽のジャンルというのは？

古代：ジャンルっていうとむずかしいですね。今，ハウスとかに可能性感じてる部分もあるし，クラシックを使った映画音楽がやりたいな，とも思いますし。

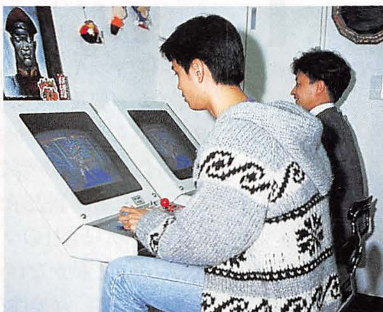
山下：場面に合わせるという意味では，映画音楽とゲーム音楽は似た部分がありますよね。

古代：そうですね。はやく，日本人でハリウッドの映画の曲とか書ける人が，もっとでてくるといいんですけど……あんまりいないですよね。

山下：ならば，古代祐三の最終目標は，ハリウッドで映画音楽を担当することだと。

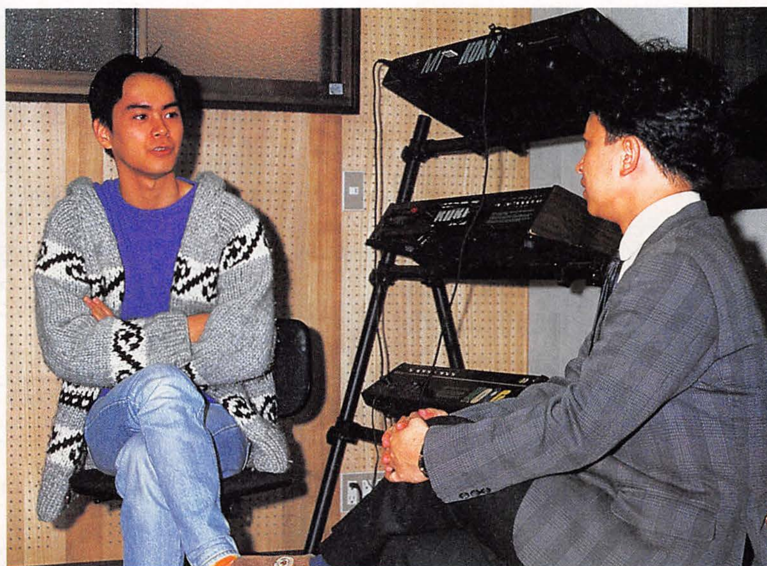
古代：あ，それはちょっと大袈裟（おおげさ）ですけどね。そういう人がボクらのもっと先にでてきてくれるといいんですけど。でもまあ，これまでボクのゲーム・ミュージックを聴いてくれていた人以外をも，アッと驚かせるようなことをやっていきますよ。

期待していてください。



▶エインシャントの開発室には，『ストIIダッシュ』の対戦筐体が置いてあった。『ベアナックル2』開発時の研究材料として購入したものなんだそうだ。さっそく，ひと勝負。古代ザンギはパワーアップしていた！

「僕ともう1人で，ハンパじゃないことをやりますよ」



特集

ビジネスに使っているだけじゃもったいない DOS/Vパソコンで日本製ゲームをプレイしよう!

Written by 竹谷 新

コムパックの国内発売。それに対抗してIBMも低価格マシンを発表。……このところIBM-PC勢の動きが日本でも注目されるようになってきました。「世界標準機」と呼ばれ，アメリカに限らず全世界で大変なシェアを誇るIBM-PC。今まで，日本ではPC-98シリーズの後塵を拝する格好だったこの陣営が，急激に勢力を拡大しつつあります。それにともない，日本のメーカーからも，いくつかの対応ゲームが発売されるようになりました。DOS／Vパソコンをお持ちのみなさん，せっかくですから，これらの名作ゲームで遊んではみませんか。

なお，次号からも，名作・新作を紹介していきます。



▲全世界に普及しているIBM-PCシリーズ。その互換機でDOS／Vソフトを動作させることができるのだ

海外ソフトが魅力のIBM-PC

IBM-PC（DOS／Vパソコン）の魅力は，なんと言っても豊富な海外ソフトが取りそろえられている点にあります。

過去，日本でヒットしたパソコン・ゲームには，アメリカをはじめとして海外で作られたものが数多く存在します。古くは『ウィザードリィ』から，最近でも『レミングス』『ポピュラス』『プリンス・オブ・ペルシャ』に『シヴィライゼーション』などなど，日本でヒットし，かつ日本のゲーム業界に影響を与えたソフトのタイトルは，枚挙(まいきょ)にいとまがありません。

ところが海外では，PC-98などの日本製パソコンに移植されていないゲームのほうが断然多いのです（当然といえば当然ですが）。それらの中には，これまでヒットしたゲームに負けず劣らず個性的な作品や，移植されても不思議ではないゲームもかなりあります。

日本の機種では遊べないこのようなゲームも，IBM-PCでならプレイすることが可能です。なかには，アミガやマッキントッシュ専用のゲームというのもありますが，IBM-PC用ゲームに比べれば，その数はごく少数です。IBM-PCが1台あれば，海外のゲームで遊ぶには不自由しないと言っていいでしょう。

しかしながらIBM-PCには，これまで日本語版のゲーム（＝国産ゲーム）がほとんどありませんでした。「日本のゲームなど必要ない」というのならともかく，国産ゲームと海外ゲームの両方をプレイしたいと思っても，IBM-PCだけでは不十分でした。国産ゲームをプレイするためには，PC-98など別の機種が必要だったのです。

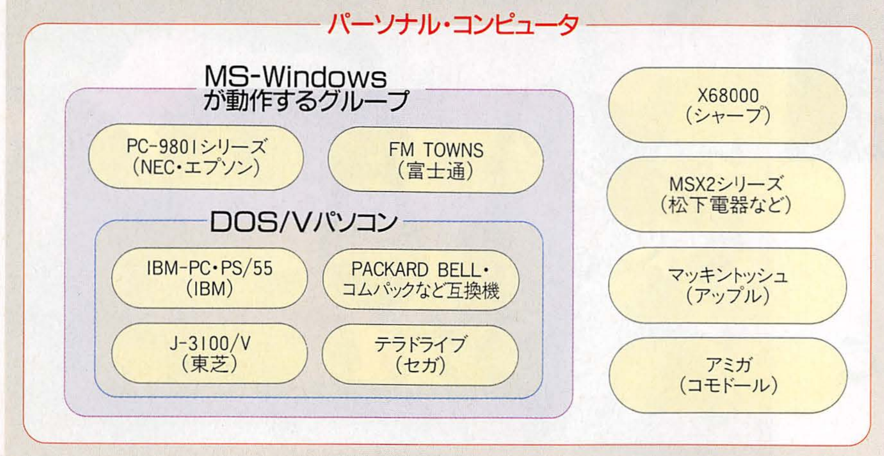
「DOS/V」って何だろう?

現在，世界の多くの国でIBM-PCが「標準機」となっており，さまざまな国にIBM-PCの互換機を作る企業があります。IBM社では，IBM-PCの構造を公開し，他社がこの互換機を作ることを認めています（IBM-PCが「世界標準」となったのは，このためです）。

しかしこれまで，日本語の表示が大きな障害となっていたため，日本ではIBM-PCがあまり普及しませんでした。「言葉の壁によって日本で普及しなかったパソコン」といえば最初の頃のマッキントッシュ（Macintosh）が有名ですが（普及学という学問分野で例として取り上げられたことがある），IBM-PCの場合はMac以上に事態が深刻でした。各社の発売する互換機に日本語表示に関しての互換性がなかったため，「A社のマシンで動くソフトがB社のマシンで動かない」といった状況が生じてきたのです。互換性を売りにしてきたIBM-PCにとって，これは大きな問題でした。

これに対処しようとしたのがAXグループです。大手家電メーカーの集まりであるAXグループは，IBM-PCの日本語表示部分に統一規格を作りました。現在，メーカー各社から発売されたAXパソコンは，オフィスを中心に一部普及しています。

IBMから「DOS／V」が発表されたのは，ちょうどそんなときです。「DOS／V」は正式



〈図〉DOS/VとWindowsの関係（一般パソコン・ショップで購入できるパソコンを中心にまとめてみました）



▲まさかDOS／Vパソコンであの『プリンセスメーカー』が遊べてしまうとは。グラフィックも98版に勝るともおとらない

名称を「IBM DOSバージョンJ4.0（または5.0）」と言います。4.0の前についている「J」は，「JAPANESE」──つまり日本語を意味します。簡単に言いますと，DOS／Vとは，日本語の使えるMS-DOSです。

DOS／Vは，それまで各社がマシンに特殊なハードウエアを積んで処理していた日本語表示を，ソフトウエアだけで処理してしまおうとする画期的なDOSでした。これを使えば，PS／55をはじめ，一部のJ-3100やコムパック製マシンなどのIBM-PC互換機で，同じ（日本語を表示する）ソフトを走らせることができるようになるのです。

新しい冒険を試みたテラドライブ

DOS／Vの発表と時を同じくして，セガからIBM-PC互換機「テラドライブ」が発売されました。

テラドライブは，セガとIBM社が共同開発したマシンで，IBM-PCであり，またメガドライブでもあるというユニークなマシンです。

IBM-PCの80286というCPUからメガドライブの機能を，また，逆にメガドライブのCPUである68000からIBM-PCの機能を使うことができます。

このマシンの発売によって，IBM-PCがホビー・ユーザーにも注目されるようになりました。テラドライブは，メガドライブ用のゲームもIBM-PC用の海外ゲームもプレイすることができたため，発売当初からすでに数多くの対応ソフトが存在していたことになるのです。一方でテラドライブを発売したセガは，そのユーザーのために，DOS／V用のゲームソフトも販売しています（『ドラッケン』など）。

こうした動きの中で，他のソフトハウスも自社の看板ゲームをDOS／Vに移植したり，海外のIBM-PCソフトを翻訳したりするようになりました。DOS／Vユーザーのゲーム環境は，いよいよ整ってきたと言えるでしょう。

DOS/Vゲームは精鋭ぞろい

最近，IBM-PC全体が活気づいているため，DOS／V用のゲームソフトが日本のソフトハウスからも数多く発売されています。

今回調べてみて驚いたのですが，パソコンゲームの有名どころが，かなりの数DOS／Vに移植されていました。つぎのページ以降を見れば，どれだけ豪華なラインナップなのかが，おわかりいただけると思います。

個人的には，『プリンセスメーカー』がDOS／Vに移植されているということに，新鮮な驚きを感じました。パソコン・ショップで，海外から輸入されたゲームの中にポツンと『プリンセスメーカー』が置いてあると，いい意味で目立って見えます。海外ゲームに今一つ魅力を感じていなくても，これなら購買意欲をそそられる人もいるのではないでしょうか。

DOS／Vのゲームのラインナップを見ていると，これだけ有名どころのゲームが発売されているのなら，べつにPC-98でなくてもいいのでは，という気にさせられます。今後，ホビー・ユーザーのターゲット機のひとつとして，DOS／Vパソコンが挙（あ）がってくることは，まずまちがいないでしょう。

さらに未来を見据えたWindows

PS／55，コムパック製マシン，テラドライブ……と，DOS／Vは，IBM-PCの互換機のほとんどで，ひとつのプログラムを動かすことを実現しつつあるわけですが，それをさらに一歩押し進めたものとして「Windows（MS-Windows）」があります。

Windowsというのは，マウスでアイコンを指し示すことでパソコンを動かすという，わかりやすい操作環境（GUI＝グラフィカル・ユーザー・インターフェース）を実現させたOSです。ちょうどマッキントッシュの操作画面に似ていると言ったらいいでしょうか。PC-98，IBM-PC，FM TOWNSといった，CPUとして80286，80386／SX，80486／SXを搭載したパソコンで使うことができます。

Windowsのすごいところは，Windows用に作られたソフトなら，これらのどの機種でも動作してしまうというところです。Windows用のソフトを1本作れば，そのソフトは，先ほどのIBM-PCに加えて，PC-98やTOWNSでも動くソフトになる──各機種に移植するという2度手間がなくなるため，ソフトハウスとしては効率が上がるわけです（もっともWindows用のソフトを開発するというのは，それはそれで非常に大変な作業なのですが）。

さらに，CD-ROMやMIDI楽器，レーザーディスクなどを扱う機能を持ったマルチメディア対応の「Windows MME」も登場しました。海外ではMME対応のゲームも発売されています。

Windowsゲームのこれから

DOS／Vに比べますと，Windows用ゲームの数は，さほど多くはありません。

現在，Windowsは主にビジネス・ユーザー中心に普及しています。そのため，ソフトもビジネスソフトがほとんどです。ハードディスク及びメモリ1.6メガバイト以上という，かなり整った環境が必要だからでしょう。

Windows用ゲーム『マイクロソフト・ゲームズ for Windows 3.0』のパッケージに書かれている文章が，Windowsのユーザー層を物語っています。

「お仕事のちょっとした合い間にお使いになれば，疲れた頭もリフレッシュできることウケ合いです。ビジネスの能率アップにも『マイクロソフト・ゲームズ for Windows 3.0』は最適です」

しかし，将来Windowsユーザーが増加すれば，Windows用ゲームソフトも数を増すことになるのではないかと思います。また「Windows MME」用の，CD-ROMやレーザーディスクなどマルチメディアを駆使したゲームが今後出現することも予想されます。



◀秋葉原「T-ZONE」の店内。4階はDOS／Vソフトのフロアだが，ゲームソフトがかなりの広いスペースを占めている。写真の中に「AIII」と『プリンセスメーカー』があるのを見つけられるだろうか

こんなにあったぞ！
DOS/Vで遊べる日本語版のゲームソフト

ベストプレー ベースボール

●アスキー
●SLG／9,800円

アクション的な要素のない，シミュレーション型野球ゲームです。プレイヤーはプロ野球チームの監督となって，選手にサインを送ったり，交替の指示をだしたりします。プレイヤーが選手を直接操作できないので，選手たちがまるで自分の意志を持っているかのような感じを受けます。

試合中の画面が常にグラウンド全体を見下ろす画面なので，想像力が働いて，かえってリアリティがでるのです。

スキップモードにすれば，ペナントレース終了までわずか2時間。プレイヤーがゲームに関与せず，130試合を見守ることもできます。

選手の全データが変更可能ですから，最新データを作成して来期のペナントを予測したり，オリジナル・チームを作ってプロ野球の球団と戦わせることも可能です。

▲この画面で試合は進行する。日本一を目指し，セ・パ両リーグの覇者が対決

▼打率や本塁打数をはじめ，いろいろな個人成績のランキングが見られる

三國志III

●光栄
●SLG／14,800円

『三国志演義』に基づいて作られた，光栄の人気シリーズ『三國志』の第3弾です。劉備や諸葛亮，関羽や張飛といった武将を操って，中国を統一するのが目的です。

武将たちは皆ひとくせもふたくせもある者ばかり。彼らの得意・不得意を見極めて適材適所で使うことが中国統一への重要なポイントです。

光栄のシミュレーション・ゲームの中でも『三國志』シリーズは，特に外交が重視されています。他国と同盟を結べば，戦闘のときにその国が共に戦ってくれます。

また，配下の武将を他国に侵入させて，その国と戦争になったときに寝返らせるなど，さまざまな計略を使うことも可能になっています。

▶おなじみ光栄の人気シリーズ最新作。広大な中国全土を手中にするのは誰か？

◀外交交渉も重要。専用の画面が用意され，より本格的になっている

プリンセスメーカー

●ガイナックス
●SLG／14,800円

「娘を育てる」という新しい着眼点で，大ヒットを記録したシミュレーション・ゲームです。グラフィックも好評で，SLGファンと美少女ファンの双方を魅了しました。

プレイヤーは引退した勇者となります。彼はワケあって10才のみなし子を引き取ることになり，彼女を8年間でプリンセスにふさわしい女性に育てていくのです。

プリンセスになるには，あらゆる能力が要求されます。そのためにプレイヤーは，娘にいろいろなところでバイトをさせたり，武者修業（RPG風の迷宮に娘を放り込む）にだしたりと，さまざまな経験を積ませることになります。育てかたがまずいと，娘は変な職業についてしまうので，お父さんの責任は重大です。親の気持ちがわかるゲームと言えるでしょう。

▲このグラフィックに魅せられた人が全国に何万人いたことか……

▼働かせすぎると，つむじを曲げられてしまう。たまにはバカンスに連れていこう

A列車でいこうIII

●アートディンク
●SLG／12,800円

日本で数々の賞を受賞したパソコンゲームが，『シムシティ』のマキシス社によって移植され，アメリカに渡りました。DOS/V版は，このソフトに日本語バージョンを追加した逆輸入版となっています。

『AIII』は，ひとことで言うなら，鉄道会社経営シミュレーションです。プレイヤーは線路を敷設し，車両を購入し，ダイヤを組んで鉄道を運行させます。銀行から融資を受けたり，上場株を売買することができたりと，マネジメント面も本格的です。

経営が軌道に乗り，自社の鉄道の利用客が増加すれば，それに伴って沿線の地域が発展していきます。何もなかった土地に街ができ，やがてビルが立ち並ぶようになっていく――。

この地域発展を促進させるために，住宅や娯楽施設などを建設するのも，鉄道会社の社長たるプレイヤーの役目なのです。

▼これは日本語バージョン。かなりビルの姿が目立ってきたようだ

▲マキシス社オリジナルの英語バージョン。これでプレイするのは，ちょっときついかな？

■アスキー：〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 ☎03-3486-8080
■光栄：〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 ☎045-561-6861
■ガイナックス：〒180 東京都武蔵野市吉祥寺東町2-7-1 ☎0422-22-1980

スーパー大戦略

●システムソフト
●SLG／8,800円

シミュレーション・ゲームの歴史にその名を刻み込んでいる名作です。64×64のヘックス（六角形のマス）で構成されたフィールド上にて現代兵器の駒を操る，ボードタイプのゲームです。用意されている126種類の兵器は，すべて実在のもので，それぞれ個性を持っています。コンピュータや友人との思考戦にチャレンジしてみてください。

フィールド・マップが多数用意されているのはもちろん，マップエディタがついており，好みのマップを作ることも可能です。



◀ウォー・シミュレーション・ゲームの決定版。米軍から中国軍，最新鋭軍まで，生産タイプは豊富に取りそろえられている

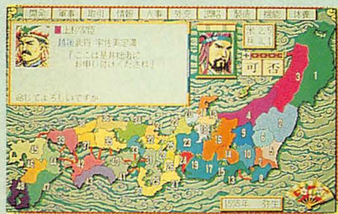
信長の野望・武将風雲録

●光栄
●SLG／9,800円

根強い人気を誇る『信長の野望』シリーズの第4弾，『武将風雲録』がDOS／Vに移植されました。

目的は，戦国時代の大名として，日本全国を統一すること。戦闘での強さが要求されるのはもちろんですが，それ以外にも国内を治める能力（一揆や資金不足を防ぐ）や，外交の手腕（自国を取り巻く状況を良い方向に持っていく）が要求されます。

さらに，当時の文化的な要素も盛り込まれており，商人から茶器を手に入れることで，人間関係を有利にすることができます。



◀北は東北から，南は九州まで。並みいる強豪をなぎたおし，戦乱の世を統一することができるだろうか？

マンホール

●亜土電子工業
●AVG／9,800円

『不思議の国のアリス』では，アリスはうさぎを追いかけて不思議な世界に迷い込みました。『マンホール』では，プレイヤーはマンホールのフタを開けることで，不思議な世界に迷い込むことができます。

形式上はアドベンチャーゲームですが，普通のアドベンチャーゲームとちがって，決まったストーリーが存在しません。カーソルを動かして画面のあちこちを指し示すと，さまざまな反応が返ってきます。その童話的な雰囲気を楽しむゲームと言っていいでしょう。



◀ファンタジックな気分にさせてくれるソフト。まさに「不思議の国」感覚。殺伐とした雰囲気が嫌いという人にはピッタリ

将　棋

●アスキー
●将棋／9,800円

ニフティサーブ将棋フォーラム設立者の柿木義一氏監修による将棋ソフトです。

パッケージに「対局の美を究める」と書かれているとおり，この『将棋』は単に強いだけではなく，絶え間ない攻めと守りの緊張感，強さとスピードの絶妙なバランスによる壮快な対局感が楽しめるように作られています。

初心者から上級者まで楽しめるよう，コンピュータの思考レベルは5段階用意されています。さらに平手から6枚落ちまで，8種類のハンデが設定できます。

初心者用に駒が移動可能な場所を表示する機能もあります。

▼ビデオのように対局の記録や再現もできる。再現のときは1手ずつ送ったり，戻したりすることも可能になっている



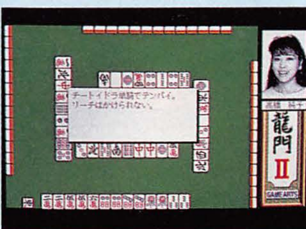
雀皇登龍門II

●ゲームアーツ
●麻雀／9,800円

日本プロ麻雀連盟公認の麻雀ゲームが登場しました。

さまざまなモードがあり，中でも「昇級試験」モードでは，下は「麻雀を覚えたての人でも勝てる」八級から，上は「このランクで勝てる人などいるんだろうか」というほどの「プロに挑戦」まで，あらゆる強さの相手と対戦することができます。

このほかにも，プロの打ちかたを観戦できるモードなどが用意されています。



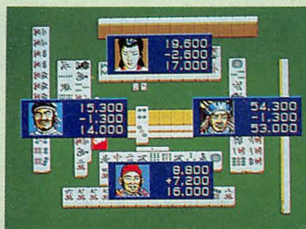
◀やはり麻雀はテーブル・ゲームの定番。観戦モードでプロの打ちかたを研究できる。実戦に生かせるかどうかはキミしだい

プロフェッショナル麻雀悟空V

●シャノアール
●麻雀／6,800円

個性を持った雀士がイカサマなしに戦う本格的麻雀ゲームです。パソコンはもちろん，各社のワープロなど幅広い機種に移植されました。

このゲームには三つの国があり，それぞれの国で提示された条件(先にトップを2回取るなど)をクリアすると，つぎの国へ進むことができます。それぞれの対戦相手の個性的な打ちかたを把握すれば，勝利への道が開けてくるでしょう。なお，「ルール設定」の変更で，喰いタンやカンウラなどの「ありなし」を設定できます。



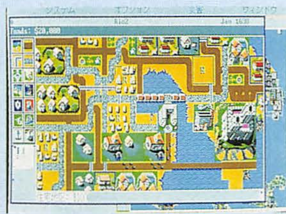
◀こちらも麻雀ソフト。値段は安いが，内容はしっかりとしている。コンピュータ相手に，本格的な4人打ちが楽しめる

■アートディンク：〒261 千葉県千葉市美浜区高州1-21-1 ☎043-279-9392
■システムソフト：〒810 福岡県福岡市中央区天神3-10-30 ☎092-752-5278
■亜土電子工業：〒101 東京都千代田区外神田2-12-2 ☎03-3257-2759

シムシティー

●イマジニア
●SLG／12,800円

日本でもおなじみの都市建設シミュレーション。何もないところに町を作り，人口を増やしていきます。プレイヤーがやるべきことは，電気を供給したり，交通網を整備したり，犯罪や公害を予防したり，など多種多彩。クリアという概念がないゲームなので，かなり自由な遊びかたができます。古代，未来，西部劇，月世界などのグラフィックが追加されています。



F29 RETALIATOR

●イマジニア
●シミュレーション／12,800円

高度戦術戦闘機F29，前進翼戦闘機F22を操縦するフライト・シミュレーションです。

洋上・砂漠・国境地帯など，四つの戦場でミッション（任務）を遂行します。超高速3D画面でスピード感とスムーズな操作感覚をリアルに再現しています。

クロス・ケーブル，モデム回線を使用することで，別のパソコンとの迫力ある対戦プレイが楽しめます。



ドラッケン

●セガ
●RPG／9,800円

フランス生まれのロールプレイング・ゲームです。8か国語に翻訳され，20か国以上の国に輸出されています。

舞台は，魔法によって世界の秩序が保たれていた古(いにしえ)の時代。商船が発見した人跡未踏の島に棲むドラゴン族は，人類を抹殺して自分たちの世界を創り上げようとしていました。彼らの企みを阻止すべく，4人の冒険者が島へと向かいます。フィールド上を360度どの方向にも移動できる一風変わったRPGです。



ウィザードリィ～ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ

●アスキー
●RPG／12,800円

名作RPG『ウィザードリィ』シリーズの最新作。城・山・炭鉱・川などに分かれた広大な迷宮を探検して，「書かれたことがすべて真実になる筆記用具」を探し求めるゲームです。

宝探しなど従来の『ウィザードリィ』の魅力を引き継ぎながらも，迷宮グラフィックがフルカラーになったり，モンスターが動いたりといった，前5作にはなかった要素も多分に盛り込まれています。

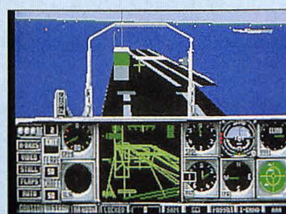


フライト・オブ・ジ・イントルーダー

●アスキー
●シミュレーション／9,800円

『デビル500応答せず』（講談社文庫）を原作として作られたゲームです。ベトナム戦争でのアメリカ空軍と北ベトナム軍との空中戦が描かれており，歴史に忠実な航空設定が特徴となっています。

プレイヤーが操るのは，A-6イントルーダー，またはF-4ファントム。対空戦，対地戦が組み合わされた13種類のミッションをこなしていくことでゲームは進行します。オリジナルのミッションを作ることも可能です。



スタント・ドライバー

●アスキー
●シミュレーション／7,800円

ドライブ・シミュレータといっても，ふつうの道を走るわけではありません。このゲームではタイトルのとおり，カー・スタントが題材になっていますので，バラエティに富んだ道路が取りそろえられています。

たとえば，ジェットコースターのように1回転しておりてくるシャトル・ループは，直前でかなりスピードをつけないと前に進みません。ほかにもバンク・コーナーや，ジャンプ台などがあり，通常のドライブ・ゲームにはない楽しさが味わえます。



タンク

●アスキー
●シミュレーション／7,800円

アメリカ陸軍大学などで使用されている戦場シミュレータをモデルにした，本格指向のウォーゲームです。部隊の司令官として戦略を練る楽しさと，リアルタイムに進行する局地戦の緊張感を，同時に，しかもリアルに体験することができます。

ミッションは全部で15種類。登場する兵器はM1A1エイブラムズをはじめ，すべて実在のもので，しかもどの兵器もその性能が忠実に再現されています。



ウイング・コマンダー

●アスキー
●シミュレーション／9,800円

宇宙戦争を題材にした，新しいタイプのジャンル統合型ゲームです。全米で大ヒットを記録しています。

このゲームの売りは，従来のポリゴナイザーをさらに進化させた新技術の3D表現システム「カッティング・エッジ」です。これを採用したことにより，グラフィックの美しさに加え，超高速フライト・シミュレータっぽい戦闘機の操作感覚や，飛行物体（ミサイルなど）の運動特性がリアルに表現されています。



■ゲームアーツ：〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 ☎03-3984-1136
■シャノアール：〒158 東京都世田谷区深沢5-15-15 ☎03-3702-0598
■イマジニア：〒160 東京都新宿区西新宿2-7-1 ☎03-3343-8911

数は少ないけれど今後の展開に期待しよう
MS-Windowsで遊べるゲームソフト

アミューズメントシリーズ1

●パック・イン・ビデオ
●パズル/9,800円

『倉庫番』『ペアタイルズ』『軍人将棋』の3種類のゲームが楽しめます。

『倉庫番』は他機種でも好評を博しているパズルゲームです。決められた歩数内に，倉庫にあるすべての荷物を所定の場所へ整理すれば面クリア。荷物は押すだけで，引っ張って運ぶことはできません。

『ペアタイルズ』は，平面上に並べられている麻雀9の中から，同じ絵柄の9を一定の規則にそって裏返していくゲームです。

『軍人将棋』は昔から親しまれているテーブル・ゲームです。盤上にある敵の駒を倒して敵司令部を占領するのが目的なのですが，敵の駒は裏返してあり，どれがどんな種類の駒なのかはわかりません。勘と戦略が鍵を握るゲームです。


▲これが『倉庫番』。ありとあらゆるパソコンや，家庭用ゲーム機に移植された。ハマると抜けだせなくなるぞ


▼『ペアタイルズ』の画面。はじめのうちは簡単に牌を裏返すことができるが，残り枚数が少なくなるにつれて苦労する

スポーツボール

●アクレイムジャパン
●パズル/9,800円

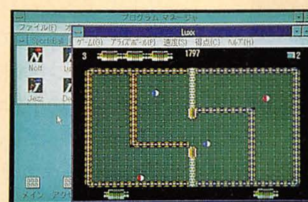
Windowsのウィンドウ内をカラフルなボールがにぎやかに動き回るソフトです。4種のゲームが用意されています。

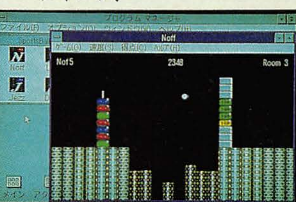
①JEZZ……飛び回るボールにぶつからないように，エリア75パーセントを埋めていく陣取りゲームです。

②LUXX……仕切りを使って，赤いボールと青いボールをそれぞれの色のエリアに移動させるゲームです。

③DEQQ……ゲームエリアの外側を囲む壁を，ボールを使って赤または青のどちらか1色に統一させていきます。

④NOFF……ジャンプ台を操作してボールをバウンドさせ，ブロックを飛び越えさせるゲームです。


▲カラフルなボールが跳ね回るのを見ているだけで楽しくなってくる『LUXX』。数少ないWindows用ゲームだ


▼こちらは『NOFF』。たぶん「ノフ」と読むのだろう（「エヌ・オフ」かもしれないが）。とにかくジャンプ！

マイクロソフト・ゲームズ for Windows 3.0

●マイクロソフト
●テーブル他/9,800円

五つのゲームと，スクリーン・セーバー（画面焼き付きを防ぐパターン）がセットになったソフトです。

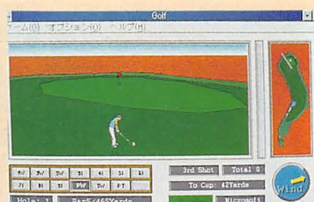
①ゴルフゲーム……3D視点のゴルフゲームです。18ホールが用意されています。

②パズル……絵合わせ15パズル（24パズル，35パズル）です。分割された絵を元どおりにします。

③麻雀……コンピュータを相手に対戦する2人麻雀です。

④花札……1ゲーム12勝負で，「花あわせ」と「こいこい」がプレーできます。

⑤ブロック崩し……ラケットでボールを反射させて，7種類のブロックを崩していくゲームです。


▲『ゴルフ』と『麻雀』。どちらもけっこう本格的。コンピュータの中なら，接待もサラリーマンの悲哀もない


▼『ゴルフ』では，クラブが13種類の中から選べ，風の要素もある。『麻雀』はゲーム・センターでおなじみの2人対戦タイプ

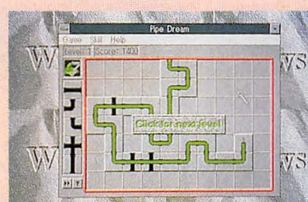
マイクロソフト・ゲームズ2 for Windows 3.0

●マイクロソフト
●パズル他/12,000円

『マイクロソフト・ゲームズ』の続編です。今回は10種類のゲームが楽しめます。

地雷を踏まないように歩くゲームや，バラバラになった絵をもとの形に戻すジグソーパズル，3D三目並べや，スキーゲーム，英単語を作っていくゲームなど，仕事の合い間の気分転換にぴったりなゲームが豊富に取りそろえられています。

このほかに，Windowsの画面を仮想的に広く使うことのできるユーティリティもついています。


▲『2』のほうには，ボードゲーム・タイプの作品が多い。もちろん『1』同様，どれも手軽に楽しめるものばかり


▼写真のゲームは，地雷を除去する『マインスイーパー』と，水道管をつなげていく『パイプドリーム』

■セガ・エンタープライゼス：〒144 東京都大田区羽田1-2-12 ☎03-3742-7068（お客様サービスセンター）
■パック・イン・ビデオ：〒160 東京都中央区銀座6-13-16 ☎03-5565-8732
■アクレイムジャパン：〒144 東京都大田区蒲田5-28-4 ☎03-3730-9744
■マイクロソフト：〒105 東京都港区芝1-11-11 ☎03-5484-0703

Written by 山下信行(やんま)

今度の武器は"サイビット"
人気横スクロール・シューティング・シリーズの最新作登場!

R-TYPE LEO

©アイレム

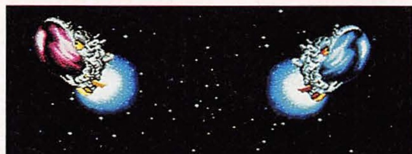


アイレムからひさびさにシューティング・ゲームが登場。しかも,あの『R-TYPE』シリーズの最新作と聞いて,胸ときめかない人はいないだろう。

そう,あの『R-TYPE』が帰ってきたのだ。

今回は,前作,前々作で好評だった"フォース"ではなく,"サイビット"という武器を使用する。でも,このサイビットを使用した戦闘も,フォースと同じく,なかなかテクニカル。R-TYPEの名に恥じない激しいシューティング・シーンをみせてくれるぞ。

暴走したもう一つの地球を止めろ!



その地球はもう人の住めるところではなかった。環境改造も失敗に終わり,他惑星への移住計画も,新天地が見つからないまま探査中の大規模なバイオハザード(とくに,異星生物による人体寄生)によって,中止となった。

人類がたどりついた結論は,自らの手で,もう一つの地球を造りだすことであった。

"PARADISE PLAN"—新たなパラダイスとなるべく,最新,最高の技術を駆使し,人工天体「エデン」は建造された。環境設定と生態進化をつかさどるオーガナイザーには,第9世代自己増殖型生態コンピュータ"メシア"が使用され,じつに120倍のスピードで生態進化を促(うなが)すようにプログラムがインプットされていた。

しかし,メシアが暴走を開始したのだ。地表は荒れ果て,生態系は突然変異を起こし異常変化を遂げた。その中をメシアが無限に生み続ける機動兵器がかっ歩していた。

そしてメシアは狂気の彩(いろど)りに染まった牙を地球に向けた。もう一つの自分を否定したのである。地球対地球の悲劇の戦いがはじまった。その戦乱の中,エデンに降下していくR-9(LEO)。ターゲットは地下6,000km,エデン中心核に存在するオーガナイザー"メシア"。人類の悲しい業(ごう)を背負って……。



今度の武器はフォースじゃなくて"サイビット"

『R-TYPE』シリーズというと,まず頭に浮かぶのが「フォース」という強力な武器の存在だ。自機の前にも後ろにも自由につけることができ,敵の攻撃の一切を無効にするというこのフォースという武器は,今までのシューティング・ゲームにはなかった,さまざまなテクニックや,ゲーム展開を産みだし,シューティング・ファンを熱狂させた。

しかし,この『R-TYPE LEO』にはフォースは存在しない。なぜなら,このLEOは『R-TYPE』の外伝であり,平行次元でのできごとという設定の元に作られているからだ。したがって,バイド(『R-TYPE』での敵)の切れ端から作られたというフォースは,こちらの次元には存在しないことになる。

では,LEOでは,どうやって強大な敵たちと戦うのか? その疑問は,自機R-9(LEO)の上下に装備された"サイビット"という新しい武器が解決してくれるだろう。

「かゆいところに手が届く」サイビットサイファ攻撃

サイビットは,前作『R-TYPE』で,自機の上下につき,R-9を援護していた球体"ビット"を進化させたもので,レーザー・ユニットを1個取れば,自機の上下に装備され,2個目を取れば各種のレーザーが発射できるようになる。レバーの前後によって向きも変わるので後方攻撃も可能。もちろん,サイビット

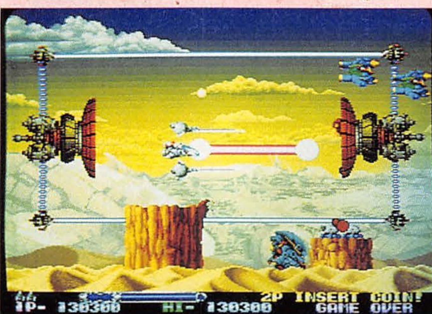
全6面!R-9(LEO)はメシアを破壊できるか!?

ステージ1



エデン衛星軌道

ステージ2



エデン砂漠化地帯

ステージ3



エデン・バイオグリーンプラネット

■アイレム:〒550 大阪市西区西本町1-11-9 ☎06-534-1060

自体は無敵なので，サイビットで敵の弾を消すこともできるし，弱い敵ならサイビットを当てれば1発で倒すこともできるという，とても頼もしい武器なのだ。

そして，サイビットを使用した攻撃はそれだけではない。サイビット装着時にショット・ボタンを押しっぱなしにすれば，サイビットが自動的に敵をサーチして飛んでいき，敵を倒してくれる。名付けて“サイビットサイファ”攻撃というのが可能なのである。このときサイビットは，壁などの障害物を通り抜け，自機の攻撃が直接とどかないようなところにも一直線に飛んでいって敵を倒してくれる。まさに「かゆいところに手が届く」便利な攻撃方法といえるだろう。

ただ，注意しなければいけないのは，この攻撃にはエネルギーが必要だということ。画面下部のゲージにエネルギーがないと，この攻撃はできないのである。エネルギーがなくなったときは，ショット・ボタンを離して，サイビットを呼び戻し，再びエネルギーを充塡すればOKだ。


◀自機R-9（LEO）の上下に装備されているのが強力な武器“サイビット”だ


▲ショット・ボタンを押したままにすれば，サイビットは自動的に敵をサーチし破壊する


▲でも，画面下部のゲージのエネルギーを使い果たすとサイビットは漂いはじめてしまう▶そんなときは，ボタンを離せばサイビットが呼び戻され，再びエネルギーが補充される

3種のレーザーを使いこなせ！

スピード・アップ


取るごとに自機のスピードがあがる。最高5段階

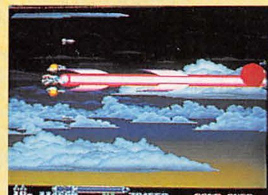
ミサイル


自機からミサイルが発射されるようになる。ミサイルは基本的に自機の上下に投下されるが，前方に敵がいると前に飛ぶ，セミ・サーチタイプ

レーザー・ユニット

レーザー・ユニットは時間によって色が赤，青，緑と変わっていく。同じ色のユニットを取り続けていけばレーザーの威力が3段階にパワーアップ！

赤ー対空レーザー
キャノン・レーザー



自機の前に一直線にのびる強力なレーザーを発射。破壊力は抜群

青ー反射レーザー
リフレクト・レーザー



壁に当たると跳ね返るレーザーを正面と上下の3方向に発射。狭い場所で威力を発揮

緑ーサーチ・レーザー
レンジサーチ・レーザー



前方に5本のレーザーを発射。レーザーは敵とX軸が同じになると折れ曲がる

LEOは2人同時プレイもできる

なんと，LEOでは『R-TYPE』シリーズ初の2人同時プレイも可能になっている。1人でクリアできない場所も2人でやればなんとかなるかも？　キミの隣の戦友を信じて，当たって砕けて（砕けちゃいけないけど）みよう！

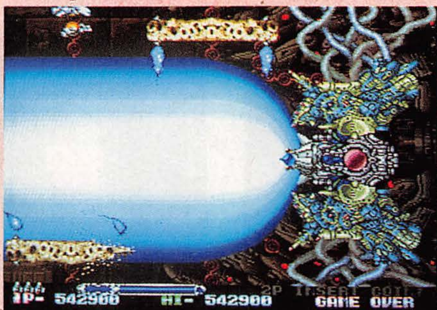

◀シリーズ初の2人同時プレイも可。サイビットサイファ攻撃を交互に使えば，無敵……か？

全6面／R-9（LEO）はメシアを破壊できるか!?

ステージ4


エデン浮遊大陸

ステージ5


浮遊大陸内部

ステージ6


エデン中心核

Written by 山下信行(やんま)

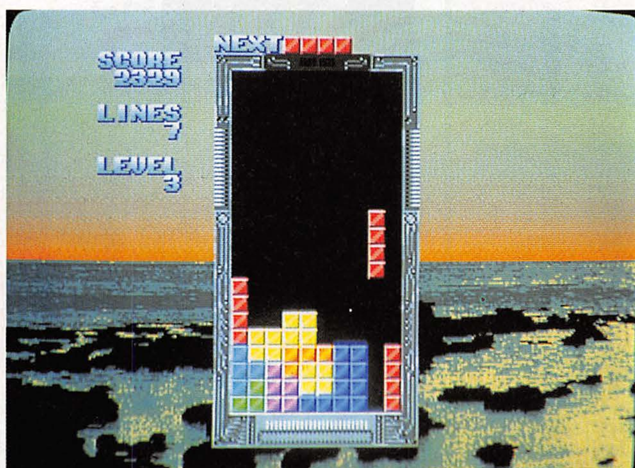
『ぷよぷよ』につづいて『コズモギャング・ザ・パズル』発売!で火がつくか?

「落ちものパズルゲーム」ブーム再燃の予感!?



『テトリス』などのように，画面上部から落ちてくるパーツを動かし，うまく組み合わせて消していくゲームのことを，総して「落ちものパズル」と呼んでいる。

1990年，『テトリス』『コラムス』の連続ヒットでゲーム・センターが大「落ちもの」ブームとなったのは，まだ記憶に新しいところだが，ここにきて，また，強力な「落ちもの」ゲームが連続して登場してきた。はたして，今回登場した2作は，3年前のような盛り上がりをみせることができるのか?



▲ビデオゲーム史に名を残すほどのヒットとなった『テトリス』(セガ)

「落ちもの」の過去を振り返る——歴史は『テトリス』からはじまった

旧ソ連のプログラマー，アレクセイ・パジトノフ氏の作った『テトリス』(セガ，1988年発売) というゲームから「落ちものパズル」ゲームの歴史がはじまった。

これまでのビデオゲームのパズルものというと，「考える」部分に重点が置かれており，アクション性は，それほど重要ではなかった。「考える」ことさえできれば，レバーさばきのうまさなどは，それほど関係なかったわけである。しかし，『テトリス』を征するためには，パズルがうまいか，へたかだけではない。プレイを続けていくうちにブロックの落ちかたがだんだんと速くなっていくので，とっさの判断力，そして，素早く的確なレバー操作や，ボタンさばきなどが必要になってくる。

『テトリス』は，パズルにアクション性を盛り込み，みごとに融合させた新しいタイプのゲームだったといえる。このゲームによって『アクション・パズル』という新しいジャンルが産声をあげることとなった。

ブームを『コラムス』が援護

『テトリス』と並んで，サラリーマンや女性客を引き込み，3年前のブームを援護する形になったのが『コラムス』(セガ) だ。

このゲームで落ちてくるのは縦に三つ並んだジュエル(宝石)。このジュエルの順番をボタンで変えて，うまく宝石が縦横斜めに三つ以上並ぶように積み上げていく。三つ以上並べば，そのジュエルは消え，上に積んであったジュエルが落ち，そこでまた三つ以上のジュエルがそろえば，それも消えるわけである。ここに「連鎖消し」という新しい要素がアクション・パズルに加わった。



▲偶然性の高い「連鎖消し」が好評だった『コラムス』(セガ)

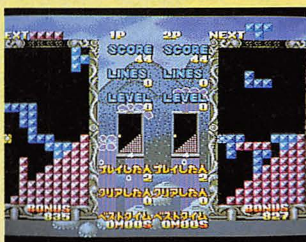
そして『コラムス』は，この連鎖消しによる偶然性の高さで，幅広い層の人々に受け，長期に渡ってヒットとなったのである。

対戦プレイも可能に……

現在では当たり前になった「落ちもの」での人間同志の対戦プレイは，『テトリス』の翌年に発売された『ブロクシード』(セガ) で，

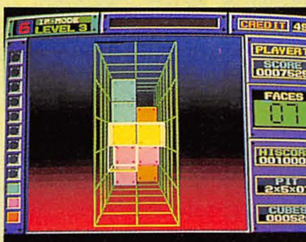
「落ちもの」のいろいろ

フラッシュポイント セガ



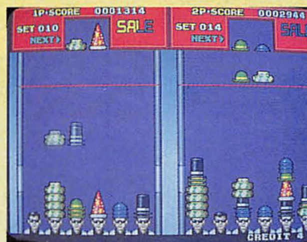
『テトリス』をアレンジ。光るブロックを消せば面クリア。いわば「詰めテトリス」。

ブロックアウト テクノスジャパン



『テトリス』を3Dに。ただ，下のブロックがどうなっているのかわからないのが難点。

ハットリス ビデオシステム



パジトノフ作品第2弾。今度は帽子が落ちてきて，縦に同じ帽子を並べれば消せる。



▲『ブロクシード』。2ライン以上消すと，消したラインがそのまま相手に転送される

はじめて可能になった。

ゲームによって対戦のルールはさまざまで，相手にラインを送ったり，床をせり上げたり，見えにくくさせたりと，いろいろあるが，最近は，相手にドバっとおじゃまキャラを降らせるのがはやりのようである。

その他，いろいろな要素を加え試行錯誤中

『テトリス』から現在に至るまで，発売された「落ちもの」＝アクション・パズルは20作以上。各メーカーは，『テトリス』『コラムス』に続けと，アイデアをしぼって，下に並べたような，さまざまな要素を取り込んだゲームを発売してきている。

しかし，いまだに前の2作の完成度を越えたゲームというのが，でてきていないのが残念な点。

先月号で紹介した『ぷよぷよ』，そして今月紹介している『コズモギャング・ザ・パズル』が，「落ちもの」の歴史に新たなページを加えることになることを願いたい。

見城こうじ氏が放つ「落ちもの」最新作

コズモギャング・ザ・パズル ©ナムコ

先月紹介した『ぷよぷよ』と並んで，新たな「落ちもの」ブーム（になればいいが……）の双璧をなすであろうと思われるのが，この『コズモギャング・ザ・パズル』。今や，ナムコの看板キャラとして名高い『コズモギャングズ』のキャラを使ったアクション・パズルゲームだ。『ぷよぷよ』と比べると，ちょっとゲーム・システムがむずかしいけど，そのぶん，玄人好みのテクニカルなゲームに仕上がっている。フルに頭を回転させたいという人には，もってこいのゲームといえるだろう。

コズモを倒してコンテナを横に並べよう

『コズモギャング・ザ・パズル』で，上から落ちてくるものは，コズモ，コンテナ，ボールの3種類。この3種がL字形を基本形として落ちてくる。これを，レバーで動かし，ボタンで回転させて，うまくコンテナが横一列に並ぶようにそろえていく。

コンテナは横一列そろえれば消えるが，おじゃまキャラ「コズモ」も一緒になって落ちてくるので，なかなかうまくはそろわない。そこで，定期的に落ちてくるボールを使って，コズモを倒していくわけだ。

ボールには左右どちらかの矢印がついており，コンテナの上などに落ちると，まず矢印の方向へと転がっていく。そして，コンテナに沿って，通り道にいるコズモたちをなぎ倒しながら，下へ，下へと，転がれるところまで転がっていくのだ。

このゲームでは，コズモとコンテナをうまく配置して，ボールの流れる道をいかにうまく作れるかというのが，勝負のわかれ道となってくるだろう。



▲選べるレベルは，イージー，ノーマル，ハード，エキスパートの四つ



◀イージーだと，どのコズモを倒すことができるか表示してくれるので，勉強になる



▶コズモをボールで倒していきながら，コンテナをうまく横一列に並べていけばOK

ボールの性質を覚えよう

ボールが思ったように流れないのでは，うまくコズモを倒していけない。まずボールの特性を覚えることが大切だ。

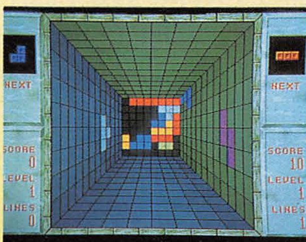
1．ボールは定期的に出現する

ボールは必ず，3回に1回（レベル0からスタートした場合）の割合で，他のブロックに混ざって出現し，レベルが上がるごとに，4回に1回，5回に1回……と，だんだん，でにくくなってくる。

2．矢印の向きに注意

ボールはまず矢印の方向へと転がりはじめ，コンテナに沿って，水が流れるように落ちていく。そして，転がる方向がなくなると，その場で消滅してしまうのだ。流れを把握し，落とす場所を考えないと，せっかくのボールが無駄になってしまうぞ。

ウェルトリス ビデオシステム

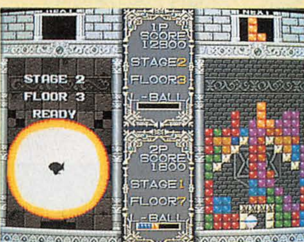


これもパジトノフ作品。テトリスを一度に四つの面で。

クォース コナミ


落ちものにシューティングの要素を加えたユニークな作品。ブロックを撃ち四角に整形。

JOY JOY KID SNK



見た目は『テトリス』だが，ルールが若干ちがい，独自のゲーム性をだすのに成功。

ぷよぷよ セガ/コンパイル



現在，人気急騰中。連鎖消しをすれば相手側に山のようなゴミが降る。



▲ボールは定期的に落ちてくる。この場合は矢印が左だから……



▲下についたらまず左に転がり，コズモをなぎ倒す



▲そして壁で反転してくぼみに落ち，行き場をなくして消滅



▲残ったコズモやコンテナは，そのまま下に

こんな積みかたがベスト！コズモ基本テクニック

先にも書いたように，まず攻略の基本となるのは，ボールがうまく流れるように，コズモで1本の道を作ることだ。

写真を見て，どのような積みかたをすればいいのか考えて，イメージ・トレーニングをしてほしい。

『ボールの流れる道を作れ！』


▶このように1本の道が作れればベストだね。道ができるように頭の中でシミュレート



◀一度にまとめてコズモを倒せばもらえる点数も高い

▲デモで見られるこんな積みかた，本当にできるの？見城さん……


▼上からボールを落とせば，敵はほとんど全滅。この状態を長くキープしていければ……


▲必勝テクニックの一つ『階段打ち』。階段状にコンテナを並べ，その上にコズモを置く

ふたをするな！

コズモの上にはなるべくコンテナは落とさないように。しかたがなく落とす場合でも，とりあえず，左右は空けておいて，ボールの入る隙間を空けておくようにしよう。



◀せっかく作った道も，入口をふさいでしまってはどうしようもない。必ず道をあけておくように

『コンテナで高い塔は作るな！』

初心者にありがちなのが，コンテナで高い塔を作って，自滅してしまうパターン。

まん中に塔を作ると，ボールの流れが左右どちらかに限定されてしまい，コズモをうまく処理できなくなってくるので，注意しよう。



◀まん中に塔を作ると，ボールの動ける範囲が狭くなってしまう。塔は作らないように

「スター」で一発逆転！

コズモをボールで倒していくと，画面中央にあるスターゲージが上がっていき，このゲージがいっぱいになると，画面上からブロックのかわりに「スター」が落ちてくる。

このスターは，落ちた場所から，下7ラインのコズモを一掃してくれるという，とても便利な武器だ。危なくなっても，このスターが落ちてくるまで，とりあえずがんばってみよう。


▲画面中央のスターゲージがいっぱいになると一発逆転アイテム「スター」が登場


◀落ちたところから下7ラインのコズモたちを一掃してくれる

コズモVSアンタッチャの勝負はいかに？白熱の対戦モードも装備

1P「コズモギャングズ・チーム」と2P「コズモポリス・アンタッチャ・チーム」で激しい戦いを繰り広げる「対戦モード」も，うれしいことに1コインでプレイすることができる。

この対戦モードでは基本的なルールは1Pでのゲームと同じだが，コズモやアンタッチャ・ロボットをボールで消したとき，一度に消した数に応じて，相手側に自分のキャラを転送（落とす）することができるのだ。

もちろん，先に上までブロックが積み上がってしまったほうの負け。一度に数10匹という，激しいキャラの送りあいは，まちがいなく熱くなれるぞ。



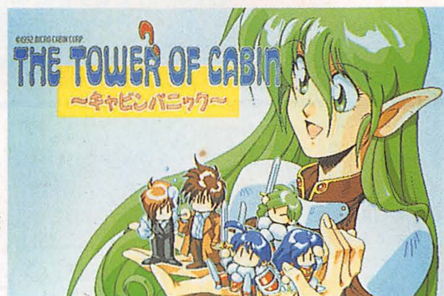
◀もちろん対戦プレイも1コイン。コズモとアンタッチャの宿命の対決だ


◀対戦では，激しい，キャラの送りあいに。アカンベーをしているコズモがかわいい

こんなソフトがあってもいいじゃないか!
ソフトハウスの真実を明かすマルチメディア・パロディー・ソフト

ザ・タワー(?)・オブ・キャビン
～キャビン・パニック～

Written by 煌竜



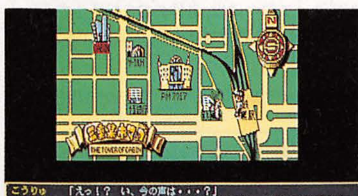
■発売元：マイクロキャビン
■対応機種：PC-9801VM以降
■発売価格：5,800円
■発売中

パソコン・ゲーム界の創世期から数々の名作を発売し，今なお『サーク』シリーズ，『幻影都市』などの意欲的な作品を発表しつづけるマイクロキャビン社から，『ザ・タワー・オブ・キャビン』が発売された。このソフトは，タイトルからもわかるように同社のビルを舞台としており，制作スタッフの放言や怪しげなイベント・文書・ミニゲームが乱舞する，何でもありのパロディー・ソフトなのだ。キャビン・ファンはもちろん，業界の内部をのぞいてみたい人にとっても必見のソフトだよ。

開発現場の生の声が聞ける!

プレイヤーは「CABINの塔」の秘密を探りにきた調査員となって，会社の各部分を訪ねて回る。調査の過程において，プレイヤーは思いがけない（ソフトハウスの）真実，そして優れた短編ゲームに出会うことだろう。『ザ・タワー・オブ・キャビン』は，一種のディスク・マガジン的なソフトなのだ。

「このゲームはノンフィクションであり，登場する人物，建物などは実在します」――マニュアルに掲載されたこの一文が示すように，画面に現われる人々は，すべて本物の社員をモデルにしている。そこで語られる言葉もソフト開発の現場にいる人々のナマのメッセージだ。また，システムには『サーク』シリーズで好評だったVRシステムを採用しているから，アクションRPGをプレイする感覚で気軽に楽しむことができるだろう。



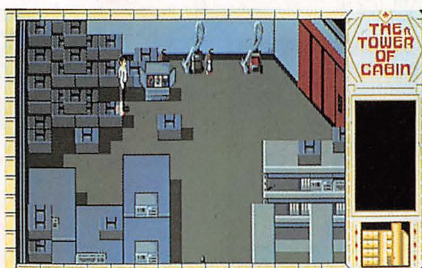
◀駅まで迎えにきたピクシーに連れられて，しばらく歩いていくと……



▲これが「CABINの塔」だ! ピクシーは途中の目印を教えてくれるぞ

はじめてみると……

実際のゲームは，プレイヤーであるキミがマイクロキャビン社の近くの駅にやってきたところからはじまる。『サーク』シリーズでおなじみ，ピクシーの案内を受けながら四日市の街中をしばらく歩きつづけると，「炎の営業マン」こと，ヒデさんのお出迎えで「CABINの塔」に到着だ。



▲VRシステムの採用で，障害物のうしろでも見えるようになっている

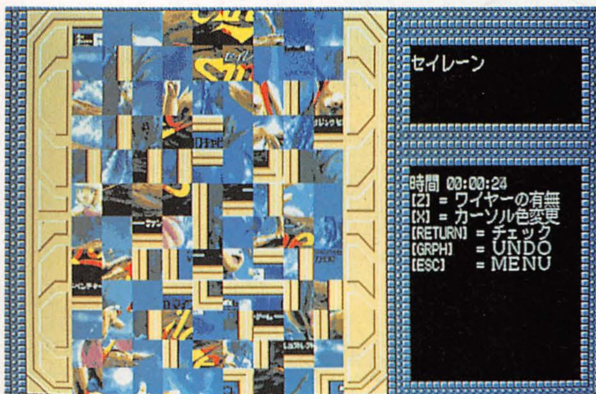
入口を入ってすぐのフロアーは，営業部になっている。商品の発送や新製品の広報を担当する，割と地味なセクションだけれど，それだけにユーザーの知らない苦労を抱えているようだ(返品されたソフトの処理について，とか)。ちなみに，ここでは「上の極秘資料の片づけが終わるまで」ちょっと待ってて，と言われるから，しばらく歩き回って全員に話を聞いておこう。

そして開発室である2階から上に入れるようになると……ここから先は，もうほとんど変人大会(ゴメンナサイ)のノリだ。いきなり格闘ゲームで勝負を挑んでくる人，オタッキーなCGを見せてくれる人，ひたすら趣味の話をしまくる人，なぜか血だらけで倒れている人，とどめは1人でクラリネットを吹きつづける謎の男……どこからが真実で，どこからがフィクションなのかわからない境界線上ギリギリで，プライドを捨てたスタッフたちが捨身のギャグを連発してくるのだ。その一方で，新作開発中の苦労話やプログラマーの生活パターンなど，涙なしには語れない悲惨な話(ウソ)を聞かせてくれたりもする。マイクロキャビンのファンであるなしを問わず，「こ，これがソフトハウスの真の姿かあっ!!」と，心の底から感動することはうけあいだ(ウソ……じゃないな)。

そして，スタッフの人たちと話をしたり，ミニゲームで遊んだりしているうちに，やがてある事件が発生して……ここから先は，キミ自身の目で確かめてほしい。



▲ミニゲームの15パズルより。絵は往年の名作『カーマイン』

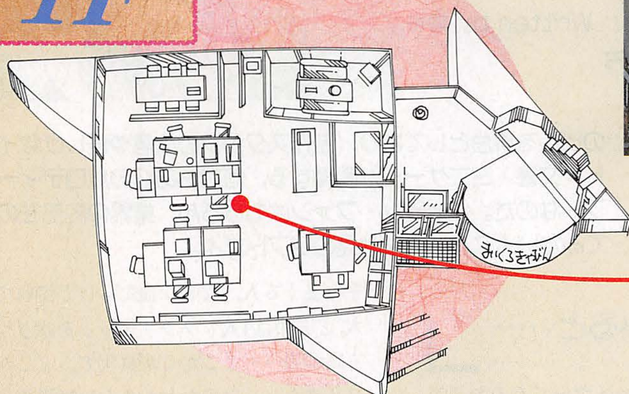


◀同じく取っ替えジグソーから。絵は『セイレーン』(完成すれば)

■マイクロキャビン：〒510 三重県四日市市安島2-9-12 ☎0593-51-6482

大図解！これが CAB

1F

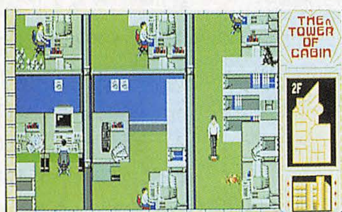






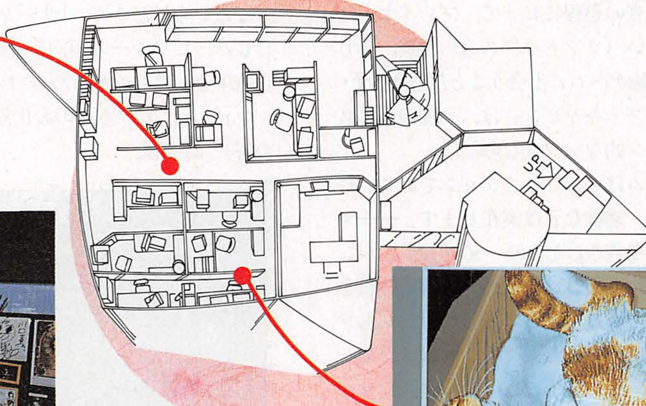
◀1F、営業部のフロアより。個性的なスタッフたちがいろいろと教えてくれる

2F



▶2Fより上は開発室。写真を見ればわかるように、妙な人たちばかり！





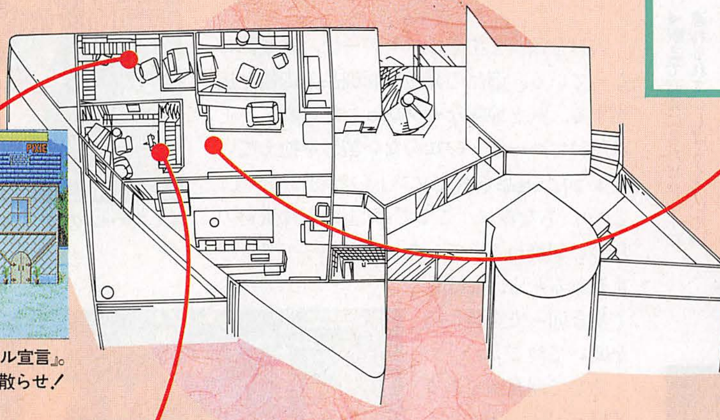


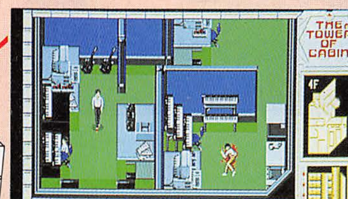
▲スタッフの中には，自作のCGを見せてくれる人も多い（この絵はまだおとなしいほうだ）

4F



▲ミニ格闘ゲーム，『恋のライバル宣言』。キックとパンチで恋がたきを蹴散らせ！





▲4Fはミュージック及び食堂のフロア。おや，ここに倒れているのは？



◀ごぞんじ，ミュージック・モード。作曲者の簡単なコメントもついている

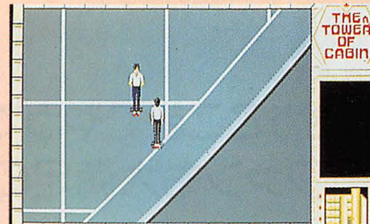


INの塔だ！

3F



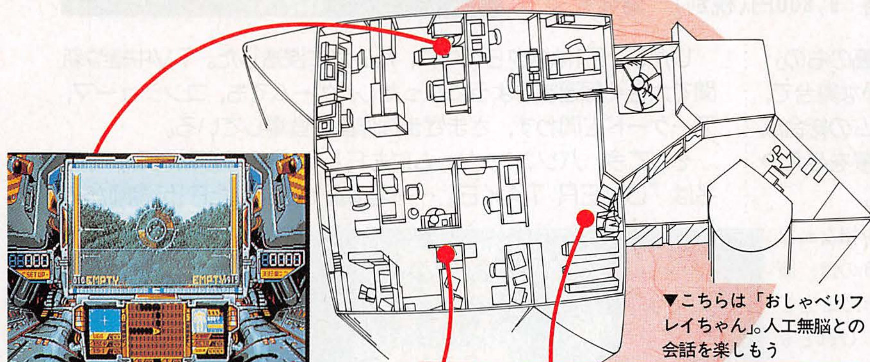
屋上



▲屋上にたたずむ怪しげな男。話しかけてみると……



◀いきなり『真・GOGOピクシー』のはじまりだ！

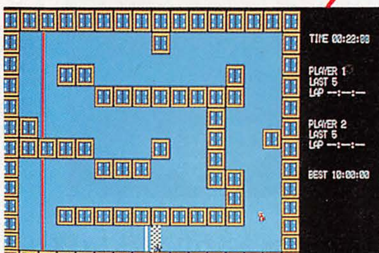




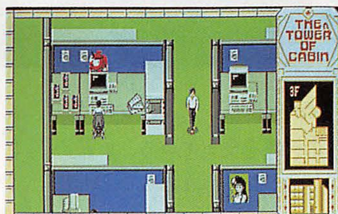
▲年末に発売される『エルムナイト』の体験版。操縦教習と実戦練習が受けられる



▼こちらは「おしゃべりフレイちゃん」。人工無脳との会話を楽しもう



▲「燃えろ！ぶっちぎりカーレース」より。対戦プレイは楽しいよ



◀ミニゲームのフロアともいえる3F。ぎょぴちゃんのぬいぐるみが熱い

ビックイベントも開催されるぞ！

ソフト発売と同時に，実際に“CABINの塔”を体験できるビッグイベントが行なわれる。

『“CABINの塔”の最終ボスの名前は？』

このクイズの答えと，住所，氏名，年令，電話番号，職業，キャビン商品の感想を書き，下の応募先まで送ろう。正解者の中から抽選で5名が，93年3月29～30日に，1泊2日の社内見学旅行に招待されるぞ。

●あて先：三重県四日市市安島2-9-12
（株）マイクロキャビン
社内見学&鈴鹿サーキットツアー係

●問い合わせ先：☎0593-51-6482 （担当：三曽田）



◀宿泊予定の「ログハウスMICRO CABIN」。なんとカラオケ歌い放題だ！

ミニゲーム・コレクション

スタッフたちとおしゃべりをするのも楽しいけれど，このソフトの最大の魅力は「ミニゲーム」の数々だ。誌面の都合で細かくは紹介できないが，いくつかの解説をしておこう。

①真・GOGOピクシー

キャビンのアクション・シューティング・ゲーム『フレイ』についていたオマケゲーム，『GOGOピクシー』が，強力にパワーアップして再登場。ラトクを巡る恋のライバル，魔法使いのフレイを蹴散らせ！

②Xak番外編くるせいだぁ

おなじみ「ラトク＝カート」が主人公をつとめる『サーク』シリーズの番外・パロディ編。さらわれた村長の娘を助けだす，きわめて軽いノリのコマンド選択型ショートAVG。

③恋のライバル宣言

フレイVSピクシー，宿命の対決が『ストII』型格闘ゲームで再現された。突き，蹴り，投げで相手を倒せ。難易度は3段階，対戦も可能。

④燃えろ！ぶっちぎりカーレース

慣性の働く車を操り，コース5周のタイムを競うカーレース・ゲーム。シンプルながらも完成度は高い。同時プレイは2人まで。

⑤MUSIC“GMヤろうぜ”

これまでのマイクロキャビンの作品に使われてきたBGMから，19曲を収録している。

⑥人工無脳“おしゃべりフレイちゃん”

フレイちゃん人形を相手にした，いわゆる「人工無脳」もの。『サーク』シリーズに関係した会話などを楽しめる。

⑦惑星レクス公認バネッタ教習所

同社の新作『エルムナイト』に登場する人型機動兵器の操縦・戦闘教習及び，サンプルシナリオでの実戦も楽しめる体験版ソフト（アクション・シーンのみ）。オープニングの一部もついている。

その他，15パズル，幻影都市外伝，キャビン・ヒストリー，などなど……。

終わりに

『CABINの塔』は「ソフト開発の現場を紹介しながら，プレイヤーを楽しませる」という，これまでにないコンセプトに基づいて作られた作品だ。

業界の内側をのぞいてみたいというユーザーの声と，商業ベースに乗らない開発者の趣味という，いわば「隠れた本音」の部分が結合したソフトだけに，発売を喜ぶ人たちも多いのではないだろうか。

これを見た他社が，似たようなソフトを乱発するようになっても困るが，この作品自体の完成度はかなりのもの。

一般の人でもけっこう楽しめるし，キャビン・ファンなら感動すること，まちがいなしの作品だ。

まさかここまでやってくれるとは……
F1ファンも大満足のこだわりを持った一作

OVER TAKE

(オーバーテイク)

Written by 板場利光

■発売元：ZOOM ■対応機種：X68000 ■価格：9,800円(税別) ■発売中



ドライバーもマシンの技術も，すべてにおいて「最高のもの」が結集したモータースポーツの最高峰，F1。この華やかな舞台で，マクラーレンなどと組んでコンストラクターズ（チームの総合成績）を独占，日本にF1ブームを巻き起こし，ファンに夢を与えつづけたホンダが，ついに今シーズンをもって撤退した。

しかし，F1はボクらの中に，たしかに浸透した。TV中継や新聞で大きく報道するようになったし，ゲームでも，コンシューマ，アーケードを問わず，さまざまな作品が登場している。

そして今，パソコン・ゲームにもF1ブームの波が訪れる。その名は『OVER TAKE』……北海道で生まれたF1伝導師だ！

このゲームには，F1の粋がつまっている

『OVER TAKE』の魅力は何だろう？

FOCAやフジテレビと提携して，本物と同じ名称・データを使ったことなのか。16コースそれぞれに用意された背景やていねいに描き込まれたマシンなどのグラフィックか。それとも，プレイを盛りあげるBGMや，PCMによるエンジン音などのサウンド面なのか。

ボクは，レースゲームの命――スピード感・爽快感に，一番の魅力を感じた。

どんなにグラフィックがきれいでも，どんなにBGMが良くても，レースゲームの根本のおもしろさであるスピード感や爽快感が味わえないとすれば，その作品は失格だ。

ある作品が「ゲーム」でありうる意義……一般に「ゲーム性」と呼ばれる部分が，このゲームはしっかりしているというわけだ。

しかし，「スピード感をだす」と一言でいっても，アーケード・ゲームとちがって，ハードの能力に限界があるパソコンでは，視覚的な美しさやリアル性を保ちつつ，スピード感・爽快感を損なわないというのは，簡単にできることではない。けれども『OVER TAKE』はこれらをうまく両立している。だから，おもしろい。これはまさにスタッフの努力のたまものだろう。



◀これがプレイ画面。この美しい画面で疾風のようにコースを駆け抜けるのだ。動きを見せられないのが残念！

ただし，『OVER TAKE』というゲームが良質と言える理由は，そのスピード感ばかりにあるわけではない。ゲームのデキを支えている，いわば「スパイス」の部分がたくさんあることも忘れてはいけない。

例をあげよう。コンフィグ・モードの中に「SHIFT TYPE」というメニューがある。これで，シフトレバーをフロア・マウント式にするかバタフライ式にするかを選ぶことができるのだが，グラフィックが微妙に変わる以外には，これといった変化はない。

「意味がない」と言われるかもしれない。しかし，このようなささいなポイントがプレイヤーに「F1のにおい」を感じさせ，このゲームを「らしいゲーム」に仕上げていることもまた事実なのだ。

『OVER TAKE』の最大の魅力――それは，プレイしているときに，さまざまな角度から「F1」を感じることができるリアル感なのかもしれない。

POS	N	DRIVER	TIME	LAP
1	28	M.BRUNDLE	1'16.24	1
2	27	J.ALESI	1'16.46	1
3	10	A.SUZUKI	1'17.56	1
4	26	E.COMAS	1'17.68	1
5	12	J.HERBERT	1'18.20	1
6	29	B.GACHOT	1'18.75	1
7	8	D.HILL	1'19.82	1
8	35	P.MCCARTHY	1'20.26	1
9	34	R.MORENO	1'21.04	1
10	37	RYOSUKE	1'24.38	1
-	-	------------	-'--.--	--
-	-	------------	-'--.--	--

TIME 02:53 PUSH BUTTON TO EXIT

◀めまぐるしく入れかわる順位を見ながら，タイミングを見計らってタイムアタック！



▶スターティング・グリッドの表示もTV中継を意識したものになっている。泣かせる

気になるオープニングは……？

ZOOMの作品ではすっかりおなじみとなった，ネコのオープニング。下の3枚の写真は『OVER TAKE』のものなんだけど，どこかで見たことがあるような……じつは，フジテレビでの1991年度F1中継のオープニングのパロディなのだ。やってくれるね！



■ズーム：〒064 北海道札幌市中央区北1条西20-46-133 ☎011-613-3299

OVER TAKEのここがスゴい！

1 名称はすべて実名！ 各種データも忠実



『OVER TAKE』のセールス・ポイントでまず最初にあげられるのは，このゲームはFOCA（フォーミュラー・ワン・コンストラクターズ・アソシエイションの略。F1の実務的な運営をする組織）およびフジテレビと提携して，公式データを使用して開発されているということ。

だから，コンストラクターズ（チーム）やドライバーの名称はもちろんのこと，コースマップやマシンのカラーなどに至るまで，すべて本物と同じなのだ。F1ファンにはこたえられないフィーチャーだ。

ちなみに，レース中の天気も92年度の開催時と同じにすることができる。ただし，オーストラリアGPは発売日の関係で「雨と予想して」設定したのだそうだ。

2 細部にわたる設定の数々



速く走るためにはマシン・セッティングも重要だ。スピード重視かコーナリング重視か，コースや天気などを参考にしながら細かくセッティングすることによって，タイムはかなり縮まってくる。

このゲームでは，ウィングやサスペンションなどの設定を，1～99の間でセッティングできる（初期値は50）。このときには，ポリゴンで描かれたマシンが表示され，実際にウィングの角度が変わるところを見られるのだ。

このほかにも，処理速度に影響がでてくる部分の設定も充実している。これは，「パワー・ユーザーだけでなく，どんなスペックの本体でも快適にプレイできるように」というZOOMの配慮なのだ。

3 MIDI対応！ 迫力のサウンド



サウンドのデキの良さには定評のあるZOOMだが，このゲームでもその実力をいかんなく発揮している。BGMに関して言うと，グランプリ予選の曲とは別に本戦用の曲が用意されている（これが，どの曲もかっこいい！）。ぜひテストランのモードを使って，聞いてみてほしい。

MIDIは，MT-32，CM-64，SC-55（GS音源）の3タイプに対応していて，BGMはそれぞれの音源に合わせて，異なったアレンジが施されている。

すごいのはBGMだけではない。PCM音源を使用した自車のエンジン音――この音は，日本GP（鈴鹿）で収録したセナのマシンのもの。X68000で伝説のホンダ・ミュージックがよみがえる！

4 最新データ満載のデータベース



『OVER TAKE』がFOCAおよびフジテレビと提携し，公式データを使って開発されていることは前述のとおりだが，このゲームには1992年度版のF1データベースが付属されている。

ここには，コンストラクターズと監督の簡単な経歴をはじめ，チーム・スタッフやドライバーの紹介，車体およびエンジンのスペックなどが収録されている。これとコースデータ（レース前に表示される）があれば，F1に関するだいたいの知識を得ることができるはずだ。

これらの知識がゲームに直接関係があるわけではないが，F1観戦や『OVER TAKE』のプレイがよりいっそう楽しくなることは，まちがいないだろう。

日本が誇る名コース，鈴鹿を徹底攻略

ここでは，日本GPの舞台・鈴鹿をくわしく紹介していこう。ちなみに天気は雨，マシン設定は，6速マニュアル，タイヤはレインタイヤを使用。そのほかは初期値のままだ。

1.第1～2コーナー



90年にはセナとプロストが，91年にはマンセルがクラッシュした場所。ここは，鈴鹿の数少ないアタック・ポイントだ。しかし，スピードのだしすぎは禁物。外から内へ入り，4速（もしくは5速）で細かくブレーキを踏みながら曲がっていこう。

2.S字～逆バンク



細かいカーブがつづくイヤな場所。4速のまま，ゆったりと走っていこう。走りに自信があれば，カーブの入口は4速，出口で5速を繰り返す「スロー・イン・ファスト・アウト」で。また，5速のままアクセル・オフで切り抜けるのも手だ。

3.デグナーコーナー



このコーナーの名称は，はじめて事故を起こしたドライバーの名前からつけられたものだそうだ（名誉なのか恥なのかわからない……）。曲がりきれないように見えるが，縁石をこするぐらい内側から，思いきって5～6速で突っ走ってみよう。意外にラクに回れる。

7.シケイン



89年，チャンピオンをかけたセナとプロストが壮絶なクラッシュをしたのは記憶に新しいところ。そんなことにならないように，充分に減速して，3～4速で抜けよう。ちなみにゲームでは，今年行なわれたコース改修後のデータになっている。

4.ヘアピンカーブ



カーブマークが表示される前に十分ブレーキングで減速しておいて，内側から3～4速で曲がる。「コースアウトしそうだな」と思ったら，アクセル・オフで切り抜けよう。カーブを抜けたときの加速がうまくいけば，スプーンの手前で6速に戻せる。

5.スプーンカーブ



まずは5速に落とし，エンジンの回転数を保ちながら（これが重要）アクセル・オフ。カーブがきつくなってきて，苦しくなったら4速へ。そのあと5→6速と上げていく。このカーブをうまく曲がれるかどうかで，かなりタイムが変わってくる。がんばれ！

6.ストレート～130R



マシン・パワーの見せどころ。スプーンカーブの出口から，一気に最高速まで加速しよう。ただし，130Rは5速にシフトダウンしないと曲がりきれないので気をつけて。曲がったあとは，ふたたび6速でアクセル全開。残すはいよいよシケインのみだ。

『OVER TAKE』収録コース(92年度開催地)一覧

1 南アフリカGP



正式名称：キャラミ・グランプリ・サーキット
全　長：4,257m×72周
92年の開幕戦は，7年ぶりとなった南アフリカでの開催。コース的には難易度低め。

2 メキシコGP



正式名称：アウトドローモ・エルマノス・ロドリゲス
全　長：4,421m×67周
ホーム・ストレートはスピードがだせて気持ちがいい。S字カーブだけは慎重に。

3 ブラジルGP



正式名称：アウトドローモ・ホセ・カルロス・パーチェ
全　長：4,325m×71周
セナもコース・レイアウトに関わった，彼の地元コース。長い直線が多い。

4 スペインGP



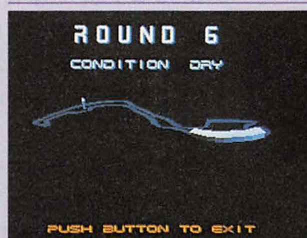
正式名称：サーキット・デ・カタロニア
全　長：4,747m×65周
天気を1992年モードに設定しておくと，はじめての雨となる。セッティングには細心の注意を払おう（とくにタイヤ）。

5 サンマリノGP



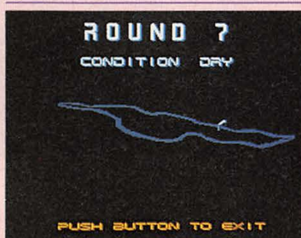
正式名称：アウトドローモ・エンツォ・エ・ディノ・フェラーリ
全　長：5,040m×60周
細かいコーナーが多いが，全体的には中高速コースといった感じ。むずかしくはない。

6 モナコGP



正式名称：サーキット・デ・モナコ
全　長：3,328m×78周
市街地の公道を使って作られている。実際のレースでは，1周で30回以上のシフトチェンジを強いられるほどの難コース。

7 カナダGP



正式名称：サーキット・ジル・ビルニューブ
全　長：4,430m×69周
自然に囲まれた美しいコースだが，レース中に小動物が飛びだすなどのハプニングがしばしば起こり，ドライバーには不評だとか。

8 フランスGP



正式名称：サーキット・デ・ヌベール
全　長：4,250m×72周
92年にコース・レイアウトの一部を変更，長さも21m短くなって高速化された。ここが終われば，いよいよ後半戦へ突入だ。

9 イギリスGP



正式名称：シルバーストーン・サーキット
全　長：5,226m×59周
91年のコース改修でややカーブが増えたものの，高速コースぶりは健在。最後のプライオリー&ブルックランズだけは気をつけて。

10 ドイツGP



正式名称：ホッケンハイム・リンク
全　長：5,802m×45周
エンジン全開区間が全体の90%を占めるとも言われる高速コース。たまにある小さなカーブに引っかからないように。

11 ハンガリーGP



正式名称：ハンガロリング
全　長：3,968m×77周
実戦では，コース・レイアウトの不備から，敵車をとても抜きにくいコースとして有名。ゲームではそれほどでもない。

12 ベルギーGP



正式名称：サーキット・デ・スパーフランコルシャン
全　長：6,940m×44周
鈴鹿とならぶ超テクニカル・コース。コースアウトしないように，慎重に走ろう。

13 イタリアGP



正式名称：アウトドローモ・ナツィオナーレ・ディ・モンツァ
全　長：5,800m×53周
シルバーストーンのコース改修により，もっとも平均時速が速いコースとなった。

14 ポルトガルGP



正式名称：アウトドローモ・ド・エストリル
全　長：4,350m×71周
さまざまなコーナーが連続するテクニカル・コース。ただし，むずかしいコーナーというのは存在しないので，リラックスして。

15 日本GP



正式名称：スズカ・インターナショナル・レーシング・コース
全　長：5,864m×53周
毎年，熱いドラマが繰り広げられる，F1グランプリの天王山とも言うべきコース。

16 オーストラリアGP



正式名称：アデレード・グランプリ・サーキット
全　長：3,780m×81周
ここも市街地コース。ゲームでは雨に設定されている。中島　悟のように激走しよう。

現行ゲームソフト・カタログ・シリーズ

第1回

X68000シリーズ

全359点

シャープ



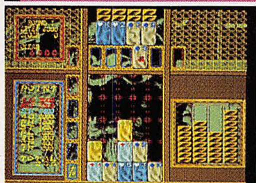
本誌では，非常に数多くの種類が発売されているゲームソフトに対応するため，「現行ゲームソフト・カタログ・シリーズ」と題した新企画をスタートすることになった。これは，現時点でソフトハウス各社が取り扱っているソフト（＝現行ソフト）を，機種別に紹介していこうというもの。その第1回のターゲットとなるマシンは，シャープのパソコン，X68000シリーズだ。ユーザーの人や，これからX68000を買おうという人は，このカタログをおおいに活用してほしい。

※本カタログは，92年10月に各ソフトハウスに対して行なった調査をもとに制作されています。

※価格の覧に「TAKERU：」と表記されているものは，ソフトの自動販売機「ソフトベンダーTAKERU」にて販売されている作品です。

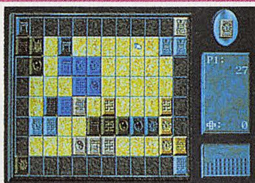
※価格のあとに（★）マークがついているものは，5インチと3.5インチの両方のメディア版が発売されているソフトです。また，TAKERUで販売されているソフトも，両方のメディア版を購入することができます。それ以外のソフトは，すべて5インチ版のみが発売中です。

アスキー



琉球

■パズル■5,800円■落ちてくるトランプのカードを積み上げて，縦・横・斜めにいろいろな役を作ることが目的。



石道

■パズル■7,800円■『上海』のプロデューサーの新作。「四の支配法則」に従って盤面上に石を置いていく。

アートディンク



A列車で行こうII

■SLG■TAKERU：5,800円■アメリカや中国，日本などを舞台に，決められた区間に路線を建設するパズルSLG。



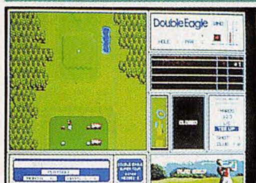
A列車で行こうII新マップ

■データ集■TAKERU：2,500円■ナイル川，シルクロード（東・西），東海道，オーストラリアの5マップを収録。



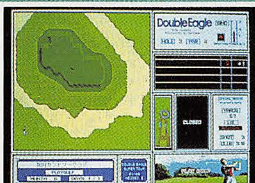
大海令

■SLG■TAKERU：5,800円■第二次世界大戦時の日本海軍にスポットをあてたウォー・シミュレーション・ゲーム。



ダブルイーグル

■SLG■TAKERU：4,800円■通常のゴルフモードのほかに，30年間のゴルファー人生を送るモードも楽しめる。



ダブルイーグル・トリッキーホール

■データ集■TAKERU：2,000円■オリジナルのゴルフコース・データ。実際には存在しない難しいコースがそろっている。



南海の死闘

■SLG■TAKERU：4,800円■『大海令』シリーズ第2弾。ソロモン諸島近海が舞台の局地戦をシミュレート。



南海の死闘・シナリオ

■シナリオ集■TAKERU：2,500円■「フィリピン沖海戦」と「ジャワ島の戦い」の2本のシナリオを収録している。



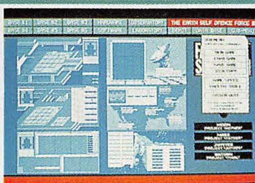
大海令・パワーアップ追加シナリオ〜ミッドウェー海戦

■シナリオ集■TAKERU：2,500円■『大海令』のシステム改良ツールと，ミッドウェー海戦のシナリオのセット。



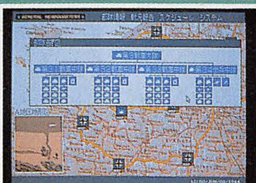
大海令・パワーアップ追加シナリオ〜珊瑚海海戦

■シナリオ集■TAKERU：2,500円■『大海令』のシステム改良ツールと，珊瑚海海戦のシナリオのセット。



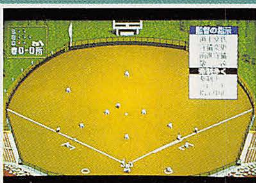
ファーサイドムーン〜地球防衛軍II

■SLG■TAKERU：4,800円■SF・ウォー・シミュレーション。ユニットが各部パーツのレベルから細かく設定できる。



機甲師団

■SLG■TAKERU：4,800円■第二次世界大戦・欧州戦線におけるノルマンディ上陸直後の連合軍とドイツ軍との戦いを描く。



栄冠は君に・高校野球全国大会

■SLG■TAKERU:4,800円■高校野球を題材としたSLG。プレイヤーは監督となって，チームを甲子園優勝へ導くことが目的。

アルシスソフトウェア



スタークルーザー

■3Dシューティング■8,800円（TAKERU：5,900円）■3Dサーフェイス処理で，本格的な宇宙での戦闘を体験できる。

アルシスソフトウェア



ナイトアームズ

■シューティング■9,700円（TAKERU：6,800円）■横スクロール画面に3Dの要素を加えたシューティング。



スピンディジーII

■パズル■7,800円■イギリス生まれのパズルアクション。慣性の働くコマを操作して障害を突破，ゴールへ運ぶ。

イマジニア



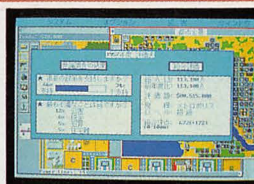
ポピュラス

■SLG■9,800円■全能の神となり，さまざまな天変地異を起こして，自分の民族を勝利に導く創世期シミュレーション。



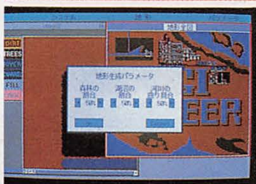
ポピュラス・プロミストランド

■データ集■4,800円■江戸時代編・フランス革命編など，ユニットを変えたパワーアップ・シナリオ集。



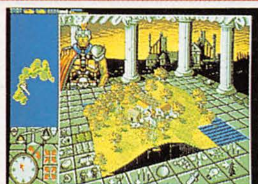
シムシティー

■SLG■9,800円■街の市長となり，災害や市民の声などに負けず，街を大きくしながら人口を増やしていく。



シムシティー・テレインエディター

■データ集&エディタ■4,800円■マップデータのほかに，自由に地形を変えられるエディタがセットになっている。



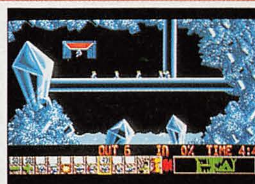
パワーモンガー

■SLG■12,800円■「ポピュラス」の作者が作ったリアルタイムSLG。プレイヤーは王となって，大陸制覇を目指す。



プロサッカー68

■スポーツ■9,800円■ゲームのスピード感を重視して作られた，イギリス生まれのアクション・スポーツゲーム。



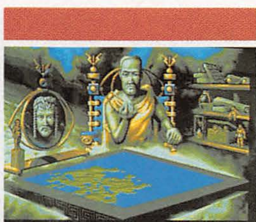
レミングス

■パズル■7,800円■北極圏に住む小さなネズミ「レミング」の集団を，9種類の命令を使いわけてゴールへ導いていく。



シムアース

■SLG■12,800円■地球の守護神的存在となり，環境をコントロールして発展を見守る。要SX-WINDOW。



ポピュラスII

■SLG■12,800円■天変地異や地形の種類が増えて，経験によりレベルアップするようになった「ポピュラス」の続編。

ウェーブトレイン



スペースローグ

■RPG■9,800円■従来のRPGスタイルのモードのほかに，ポリゴンによる3Dフライト・シミュレータがついている。

ウルフ・チーム



アークス

■RPG■10,000円■フルカラー・グラフィックの3Dダンジョンや，経験値・レベルの廃止などの新機軸が特徴。



ガウディ～バルセロナの風

■AVG■9,800円■オリンピックの会場にもなったバルセロナを舞台にした，ハードボイルドな雰囲気のAVG。



ミッド・ガルツ

■シューティング■12,800円■RPG・AVGなど，さまざまなジャンルの要素を盛りこんだシューティング。



斬～陽炎の時代

■SLG■9,800円■城単位のマップで構成される戦国SLG。大名の1配下の武将が全国制覇を目指すこともできる。



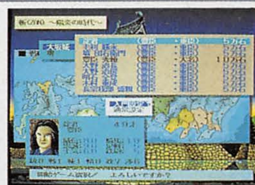
斬・シナリオコレクションvol.1

■シナリオ集■4,200円■「斬」の仮想シナリオ集。「関ヶ原前夜」と「陽炎の時代」の2本が用意されている。



アークスII

■RPG■8,800円■「アークス」の続編。部分ダメージ制など新システムも追加されたファンタジーRPG。



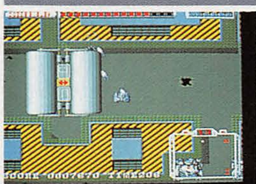
斬・シナリオコレクションvol.2

■シナリオ集■4,200円■「信玄上洛」と「大坂の陣」の2本のシナリオを収録。信玄の夢はかなうか？



あ～くしゅ

■AVG■6,800円■ウルフ・チームの作品のキャラクターたちが勢ぞろいしたコミカル・アドベンチャー。



グラナダ

■シューティング■8,800円■最新鋭戦車を操り，マップ内にいる敵を全滅させろ。背景の処理などが圧巻。



FZ戦記 アクシス

■アクション■8,800円■斜めの視点から見降ろしたロボット・バトル・アクション。多彩な武器を駆使する。



ソルフィース

■シューティング■8,800円■シンプルな操作系ながら，武器の自由配置や可動砲塔などの工夫が盛り込まれている。



RYU～哭きの竜より

■麻雀■11,600円■『近代麻雀』に連載の人気劇画『哭きの竜』を題材とした麻雀ゲーム。キミは竜に勝てるか？



アークス・オデッセイ

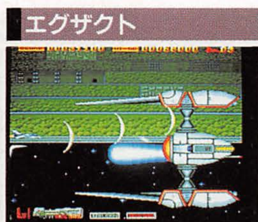
■ARPG■8,800円■4人のキャラクターから1人を選び，八つの迷宮を攻略する。2人同時プレイが可能。



NIKO²

■アクション■7,800円■画面内に現われる300個のボールを，数多く敵のゴールへ蹴り入れたほうが勝ち。

エグザクト



ナイアス

■シューティング■8,700円（TAKERU:7,000円）■5重スクロール&ラスターという驚異的な背景のシューティング。



アクアレス

■アクション■8,700円（TAKERU:7,000円）■ワイヤーを使ったアクションが売りのロボット・アクション。



エトワール・プリンセス

■アクション■9,800円■連れ去った王子さまを救うために怪物退治をするトップビューのアクション・ゲーム。

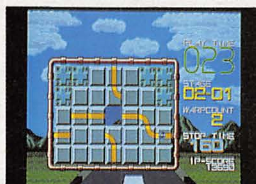
エス・ピー・エス



ザ・リターン・オブ・イシター

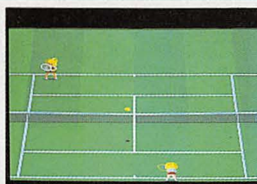
■ARPG■7,800円■モンスターを倒して，ドルアーガの塔を脱出することが目的。主人公はギルとカイの二人。

エス・ピー・エス



キューブランナー

■パズル■7,800円■十数枚の正方形のブロックに描かれているレールをつないで，ボールを通過させていく。



プロテニス・ワールドコート

■スポーツ■8,800円■アーケードからの移植。ナムコのスポーツ・シリーズのテニス版。2人同時プレイ可能。



プロ野球ワールドスタジアム

■スポーツ■8,800円■アーケードで好評を博した同名ゲームの移植。データは1988年度のものを使用している。



メルヘンメイズ

■アクション■8,800円■アリスが「不思議の国」を救うため，シャボン玉を武器にいろいろな国を冒険していく。



フェアリーランドストーリー

■アクション■6,800円■魔法を使ってモンスターを倒していくアクション・ゲーム。全部で101面用意されている。



サイバーコア

■シューティング■7,800円■巨大な昆虫軍団を相手に戦う，PCエンジンから移植の縦スクロール・シューティング。



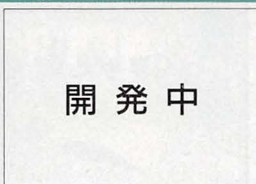
棋太平68K

■将棋■9,700円■これまでの「棋太平」よりも一段と思考ルーチンを強化。付加機能も充実している。



デスブレイド

■アクション■9,800円■戦士や狼男・ゴーレムなど8人のキャラクターから1人を選択，1対1で戦っていく。



ドラゴンスレイヤー英雄伝説

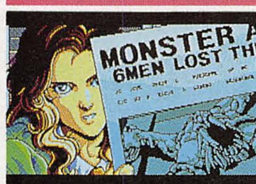
■RPG■価格未定■日本ファルコムの大ヒットRPGを移植。親切設計なので初心者にも楽しめる。

エニックス



ライヒスリッター～帝国騎士団

■SLG■8,000円■剣と魔法の世界を舞台に繰り広げられるSLG。RPGの要素も随所に盛り込まれている。



ジーザスII

■AVG■8,800円■SFアドベンチャー「ジーザス」の続編。再度現われたエイリアンを，キミは倒すことができるか？



コード・ゼロ

■シューティング■7,800円■複雑なルールや派手なパワーアップを排除した，誰にでも楽しめるシューティング。



ワールドゴルフIII

■スポーツ■8,800円■人気ゴルフゲーム・シリーズの最新作。成績診断機能を搭載している。全72ホール。

EPICソニーレコード



ドラッケン

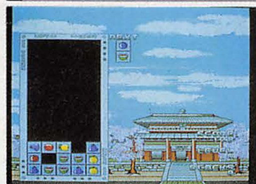
■RPG■9,700円■ヨーロッパ生まれのRPG。360度全方向の3Dフィールドなど，独創的なアイデアが盛り込まれている。



ゼノン2

■シューティング■9,700円■難易度の高さがウリのシューティング。自機の動きに合わせて前後にスクロールする。

M.N.M.ソフトウェア



スライス

■パズル■7,200円■フルーツが描かれたブロックを積んで消していく落下型パズル。音楽は古代祐三氏が担当。



マジカルショット

■ビリヤード■TAKERU：4,800円■ビリヤードをポリゴン風にリアルに再現。状況をあらゆる視点から見ることが可能。



スターモビール

■パズル■7,200円■上から落ちてくる色とりどりの星を，黄金の天秤にバランスよく積み重ねていくパズルゲーム。



ノア

■SLG■7,400円■天候・気候を自由自在に操り，それぞれの種族の生態系バランスを保ちながら繁栄させていく。

ガイナックス



サイレントメビウス

■AVG■14,800円（★）■麻宮騎亜原作の人気コミックを，原作者自らが監督をつとめ，オリジナル・ストーリーでAVG化。



ふしぎの海のナディア

■AVG■14,800円（★）■NHKで放映され，爆発的な人気を得たSF冒険アニメが原作。ストーリーはオリジナル。

カプコン



ファイナルファイト

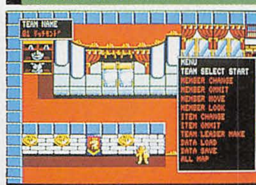
■アクション■9,800円■カプコンのX68000参入第1弾作品となった，横スクロールの格闘アクション。2人同時プレイ可能。



ストライダー飛竜

■アクション■9,800円■暗躍集団「ストライダーズ」の1人・飛竜は，世界の平和を取り戻すため，戦いの旅にでる。

クレソフト



ファーストクイーン

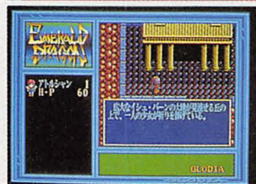
■SLG■8,800円■「ゴチャキャラ・システム」によるリアルタイムSLG。誰を仲間にするかでゲーム展開が変わる。



ファーストクイーンII

■SLG■8,800円■「ファーストクィーン」の続編。システムの改良で，大きなキャラクターとの混在が可能となった。

グローディア



エメラルド・ドラゴン

■RPG■9,800円■ストーリー展開に重点を置いたRPG。キャラクターごとに思考ルーチンを備えたバトルモードがウリ。



バーンウェルト

■アクション■9,800円（★）■1万年前に時空間に消失した，超古代文明ヴェレアトールの神秘の力を求めて冒険していく。

光栄



三國志

■SLG■14,800円■光栄の歴史三部作の一つ，『三國志』のX68000版。255人の武将を従え，中国を統一できるか？



水滸伝・天命の誓い

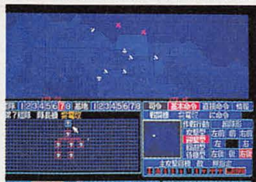
■SLG■9,800円（CD付き：12,200円）■官吏に追われる無頼漢となって，各地に散らばる仲間を集め，賊臣を倒す。



信長の野望・戦国群雄伝

■SLG■9,800円（CD付き：12,200円）■人気SLG『信長の野望』の第3弾。戦国大名となって，38か国統一を目指す。

光栄



提督の決断

■SLG■14,800円（CD付き：17,200円）■日本海軍の提督となって，太平洋戦争を勝利に導くことが目的。



大航海時代

■SLG■9,800円（CD付き：12,200円）■大海原を旅して貿易で利益を上げ，没落した家を復興させろ。



三國志II

■SLG■14,800円（CD付き：17,200円）■前作『三國志』のシステムの，特に外交・計略面に改良を施した。



ランペルール

■SLG■9,800円（CD付き：12,200円）■将校から身を起こし，皇帝にまでなったナポレオンを題材にしたSLG。



信長の野望・武将風雲録

■SLG■9,800円（CD付き：12,200円）（★）■マップを九州から東北まで拡張。文化の要素が加わったシリーズ第4弾。



伊忍道・打倒信長

■SLG■9,800円（CD付き：12,200円）（★）■プレイヤーは伊賀忍者となって，打倒・織田信長を目指す。



ロイヤルブラッド

■SLG■7,800円（CD付き：10,200円）（★）■初心者にもわかりやすくまとまった，ファンタジー世界のSLG。



太閤立志伝

■RPG■9,800円（CD付き：12,200円）（★）■足軽から太閤までのぼりつめた豊臣秀吉の生涯を描いた一作。



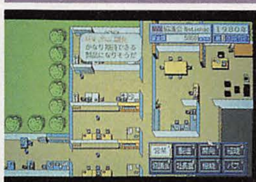
三國志III

■SLG■14,800円（CD付き：17,200円）（★）■マップが城単位になり，外交・戦闘システムが改良された。



ヨーロッパ戦線

■SLG■12,800円（CD付き：15,200円）■国家上層部から指令を受け，その達成を目指す戦術級ウォーSLG。



リーディングカンパニー

■SLG■12,800円（CD付き：15,200円）■VTRメーカーの社長となって，自社規格で業界を統一するのが目的。



エアーマネジメント

■SLG■11,800円■キミは航空会社の社長。全都市とのネットワーク樹立，規定の観客動員数突破を目指す。

工画堂スタジオ



シュヴァルツシルト

■SLG■12,800円■ストーリーの概念を取り入れたSF－SLG。グラフィックや敵国のアルゴリズムが強化されている。



サブナック

■パズル■7,800円■魔法のマントを武器に，3種類の仲間をうまく使い，妖精を救いだしていくパズルゲーム。

コスモス・コンピューター



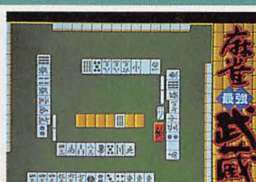
億万長者

■SLG■9,800円■プレイヤーは投資家となって，冷静に情報を分析，株式などに投資して億万長者を目指す。



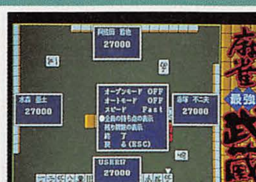
ウォーニング

■SLG■7,800円■宇宙船で惑星間を旅しながら，貿易や宇宙海賊退治をしていくうちに，真の使命が明らかになる。



麻雀武蔵

■麻雀■9,800円■プレイした人の打ちかたのクセを記録できる。ゲームのモードも全7種類と豊富。



麻雀武蔵・有名人データ集vol.1

■データ集■4,800円■赤塚不二夫，阿佐田哲也，水森亜土などの有名人の打ち筋をデータ化したものを収録。

コナミ



A-JAX

■シューティング■8,800円■縦スクロール面と3D拡大面の二つのゲームモードで構成されているアーケード・ゲームの移植。



クォース

■パズル■6,800円■上から降ってくるブロックを撃って四角形にして消していくパズル・アクション。対戦プレイ可。



パロディウスだ！

■シューティング■9,800円■各面にコナミ・シューティングのパロディを織りまぜた横スクロール・シューティング。



生中継68

■スポーツ■9,800円■プレイ画面の視点やオープニングなどが，プロ野球のTV中継を意識して作られている。



出たな!!ツインビー

■シューティング■9,800円■ヒット作『ツインビー』の続編。MT-32，SC-55というMIDI音源に対応している。

グラディウスII～ゴーファーの野望

■シューティング■9,800円■アーケードで爆発的人気を得た傑作シューティング『グラII』をほぼ完全に移植。



コムパック



ザ・コックピット～スペシャル・バージョン

■SLG■6,800円■夜間の空港着陸シミュレータ。ジェット音や管制塔からの無線など，効果音もリアル。



プロダクションマネージャー

■SLG■9,800円■700万円の資本金を元手に，自社企画ができるような芸能プロダクションを目指す経営SLG。



フルーツ・フィールド

■パズル■5,800円■一定の法則にしたがって，ブロックを利用しながらフルーツを集めていくパズルゲーム。



グランディ・フロラム

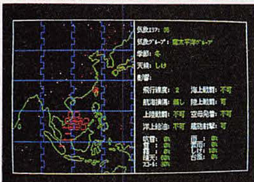
■RPG■7,800円■人間や妖精，モンスターたちが共存する世界「グランディフロラム」に，平和を取り戻せるか？



グループ・エックス

■ドライブ■7,800円■フライト・シミュレータと同じような3D演算，物理方程式を使った3Dドライブ・シミュレータ。

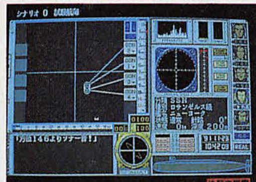
ジー・エー・エム



太平洋の嵐DX
■SLG■14,800円■太平洋戦争の開戦から終戦までを，戦争のあらゆるファクターをまじえて再現した戦略級SLG。



実戦囲碁対局「碁キチくん」初級(上)
■囲碁■14,800円■本格的な19路盤の囲碁対局ができる。置碁も9目まで可能。日本棋院認定・推薦ソフト。



沈黙の艦隊
■SLG■12,800円（★）■かわぐちかいじ原作の人気コミックをSLGで再現。日本初の原子力潜水艦「やまと」の運命は？



システムサコム



ドーム
■AVG■9,800円■現代のノアの箱舟・ドーム建設計画を実現させることができるか。夏樹静子原作のノヴェルウェア第1弾。



ソフトでハードな物語
■AVG■7,800円■ノヴェルウェア第2弾。ソフトウェア会社の社長代理となって，会社を立て直すことが目的。



ソフトでハードな物語2
■AVG■7,800円■前作でソフト会社を倒産の危機から救った主人公のもとに，謎の女性が現われた……。シリーズ第4弾。



38万キロの虚空
■AVG■9,800円■ノヴェルウェア第5弾。人口増加にあえぐ人類の希望・スペースコロニーをめぐるサスペンス・ストーリー。



メタルサイト
■3Dシューティング■8,800円■国際統合連盟軍の大型兵器を破壊するため，敵を倒していく。アナログ・スティック対応。



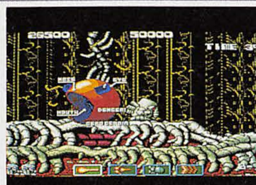
闇の血族・上巻
■AVG■8,800円■アパレル・デザイナー魅由が連続殺人の謎を追う，ノヴェルウェア・ミステリーAVG。



闇の血族・完結編
■AVG■8,800円■前作の続編。人の心を読むことができる美少女名探偵・魅由に秘められた謎とは……？

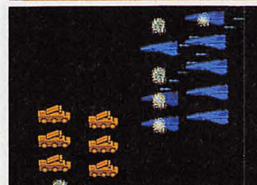


ジェミニウィング
■シューティング■8,800円■好評を博したアーケード版からの移植。パワーアップ・ユニットが尻尾のようにつながる。

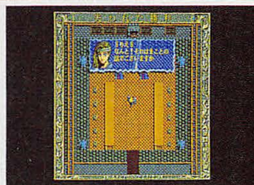


アトミック・ロボキッド
■アクション■8,800円■ロボキッドを操って研究所から脱出せよ。途中で1対1の戦闘が入ったりと随所に工夫が見られる。

システムソフト



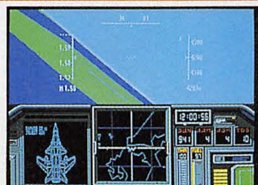
スーパー大戦略68K
■SLG■8,800円■あの『スーパー大戦略』のグラフィックやシステム面を，X68000の機能を生かして改良した。



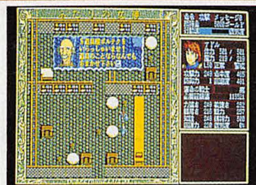
ブルトン・レイ・シナリオ集Vol.1
■シナリオ集■4,800円■中世ヨーロッパの英雄伝説の香り漂う10編のシナリオを収録。オート・マッピング機能付き。



天下統一
■SLG■9,800円■有名ゲーム・デザイナーが制作した戦国SLG。城と戦闘に重点を置き，シンプルにまとめられている。



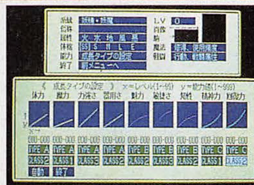
エアーコンバット～遊撃王II
■SLG■8,800円■ポリゴンを使用したリアルな3D画面がウリのフライト・シミュレータ。アナログ・スティック対応。



ブルトン・レイ・シナリオ集Vol.2
■シナリオ集■4,800円■『コンプティーク』誌での「第1回シナリオコンテスト」の優秀作を収録したシナリオ集。



ブルトン・レイ
■RPG■8,800円■中世ケルト神話を題材にした短編シナリオ式RPG。追加シナリオ，シナリオ・エディタなども続々登場。



ブルトン・レイ・シナリオエディタ
■エディタ■5,800円■ファンタジーRPG『ブルトンレイ』のシナリオを自分で作ることができるエディタ。



キャンペーン版大戦略II
■SLG■9,800円■『大戦略』に工業力などの要素を付加。ユニットは他の面に持ち越すことができる。



ボンバーマン
■アクション■7,800円■ハドソンの同名アクション・ゲームの移植。ジョイスティックを使って4人プレイが可能。



大戦略III'90マップコレクションVol.2
■データ集■5,000円■ユーザーから公募された20枚のマップと，あらかじめユニットが配置された難解マップ3枚を収録。



インペリアル・フォース
■SLG■8,800円■8種族の中から一つを選び，他の種族と戦いながら宇宙を探索，マップ内の惑星を占領していく。



コラムス
■パズル■7,800円■上から落ちてくる3個1組の宝石をならべて消していく落下型アクション・パズル。



ブリッツクリーク
■SLG■9,800円■ドイツ軍の戦車師団長となり，東部戦線を戦い抜くSLG。友軍の戦車師団もコンピュータが受け持つ。



大戦略III'90マップコレクション
■データ集■5,000円■『大戦略III』マップ・コンテストの優秀作とマップ・エディタのセット。



大戦略III'90
■SLG■9,800円■四つの高度設定，全ユニット同時行動などを盛り込んだ『大戦略III』の改良版。グラフィックも一新。



ブルトン・レイ・シナリオ集Vol.3
■シナリオ集■4,800円■『コンプティーク』誌で行なわれた「第2回シナリオ・コンテスト」の優秀作品20編を収録。



マスター・オブ・モンスターズII
■SLG■8,800円■『大戦略』のシステム＆画面をファンタジーに置き換えたSLGの続編。グラフィックや音楽を強化。

システムソフト



ネクタリス

■SLG■7,800円■複雑な戦術コマンドを簡略化し誰でも気軽にプレイできるSF－SLG。PCエンジン版からの移植。

シャープ



グラディウス

■シューティング■初代X68K本体同梱■横スクロール・シューティングの名作『グラディウス』をハイレベルに移植。



アルカノイドII～リベンジ・オブ・ドウ

■アクション■7,800円（★）■『ブロックくずし』のリメイク版『アルカノイド』の続編。各面の難度もアップ。



ツインビー

■シューティング■7,800円（★）■雲の中に隠れたベルを取ってパワーアップ。2人同時プレイすれば楽しさ倍増。



フルスロットル

■ドライブ■8,800円（★）■アーケードから移植された街道ドライブ・ゲーム。ニトロを使って一定時間加速できる。



熱血高校ドッジボール部

■スポーツ■7,800円（★）■くにお君シリーズのドッジボール版。必殺シュートを武器に，世界各国のチームと対戦していく。



沙羅曼蛇

■シューティング■8,800円（★）■『グラディウス』の続編。面構成やパワーアップ・システムが改変されている。



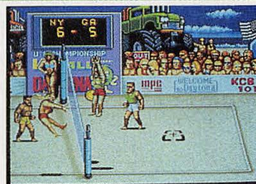
パックマニア

■アクション■7,800円（★）■ナムコの名作アクション『パックマン』のリメイク版。ジャンプなどの新要素もある。



ニュージーランドストーリー

■アクション■8,800円（★）■ニュージーランドの珍鳥キウイが主役の思考型メイズ・アクション。



V'BALL

■スポーツ■7,900円（★）■砂上の熱きスポーツ「ビーチバレー」をゲーム化。真夏の海岸がキミのディスプレイの中に。



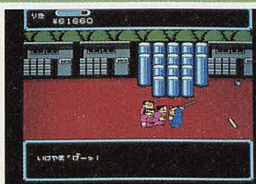
スーパーハングオン

■バイクレーシング■8,800円（★）■セガの体感ゲームの移植。世界の4コースを規定時間内に走破できるか？



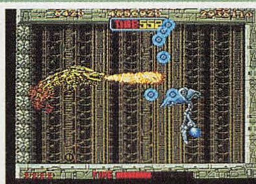
サンダーブレード

■3Dシューティング■9,500円（★）■セガ体感ゲーム・シリーズの移植。戦闘ヘリによる3Dシューティング。



ダウンタウン熱血物語

■アクション■8,800円（★）■番長・りきの彼女がさらわれた。最大のライバルくにおと協力して彼女を救え。



サイバリオン

■アクション■8,800円（★）■時間内に迷路を通り抜けることが目的。プレイするたびに迷路の構成が変わる。



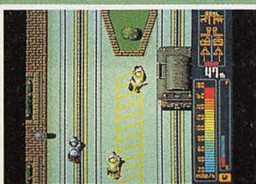
熱血高校ドッジボール部サッカー編

■スポーツ■8,800円（★）■くにお君シリーズのサッカー版。おなじみのメンバーで，目指すはもちろん全国制覇。



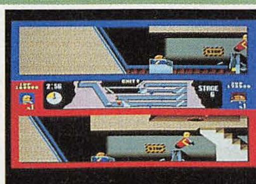
中華大仙

■シューティング■7,900円（★）■法術を身につけながら敵を倒していくタイトーの横スクロール・シューティング。



ダッシュ野郎

■バイクレーシング■8,800円（★）■アメリカの全レースを制覇できるか？　最終目的地は摩天楼そびえたつニューヨーク。



ボナンザブラザーズ

■アクション■9,000円（★）■2人組のドロボウが，金銀財宝を盗むアクション。レイトレ風のグラフィックがグッド。

シュールド・ウェーブ



ノスタルジア1907

■AVG■11,800円■豪華客船「ノスタルジア」で，時間内に「ロシアの霧」を見つけだすことができるか？

シンキングラビット



道化師殺人事件

■AVG■7,800円■イギリスの古い港町で起こった殺人事件を捜査し，真相をつきとめる。コマンド入力式。



カサブランカに愛を

■AVG■7,800円■女性新聞記者・ジェリーと彼女の先輩・ロイが，時間を越えた謎の殺人事件に挑む。



ザ・マン・アイ・ラブ

■AVG■7,800円■アメリカの探偵が宝石盗難事件を捜査する，ハードボイルドの雰囲気あふれるコマンド入力式AVG。

カネコ



究極タイガー

■シューティング■8,800円■のちのシューティング・ゲームに与えた影響は大きい，東亜プランの名作を移植。

スタークラフト



マイト&マジック

■RPG■9,800円（★）■全米でランキング1位に輝いた名作RPG。ダンジョンだけでなく，フィールドも3Dで描かれる。



ファンタジーIII

■RPG■9,800円（★）■ゲーム作家，ダグラス・ウッドの作った人気シリーズの第3弾。ゲーム・バランスの良さが好評。



マイト&マジック BOOKII

■RPG■9,800円（★）■前作の魅力をそのままに，システムを洗練してさらにグレードアップ。難易度高し。



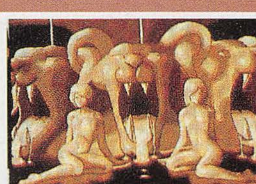
ローグ・アライアンス

■RPG■9,800円（★）■美しい地表のグラフィックと豊富なバリエーションの地下迷宮が特徴の海外製RPG。



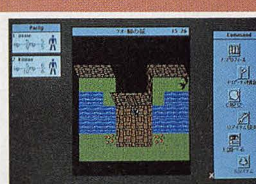
トンネルズ&トロールズ～カザンの戦士たち

■RPG■9,800円（★）■テーブルトークRPGのT&Tをパソコンゲーム化。シナリオはゲームブックをもとに制作。



クォータースタッフ

■RPG■9,800円（★）■RPGとAVGの要素を融合させることにより，マッキントッシュでも好評だったファンタジーRPG。

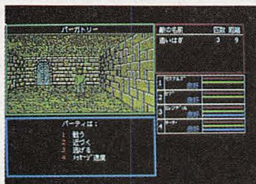


ファンタジーIV

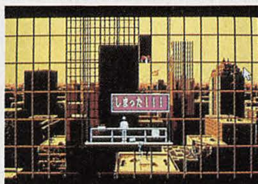
■RPG■9,800円（★）■海外の人気RPGシリーズ第4弾。移動や戦闘などのシステムが大幅に改変。

X68000現行ゲームソフト・カタログ

スタークラフト



ドラゴンウォーズ
■RPG■9,800円（★）■27種類のスキル（技能）や体系的な魔法がテーブルトークRPGをほうふつさせる。



フューチャーウォーズ
■AVG■9,800円（★）■タイムマシンで後白亜紀・古代・中世・41世紀を飛び回り，残忍なクルーゴーンを倒す。



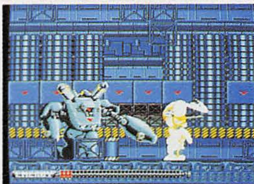
ダーウィンズジレンマ
■パズル■7,800円（★）■生物の進化を扱ったパズル。アメーバやゾウリムシから，人間まで進化させていく。

スティング

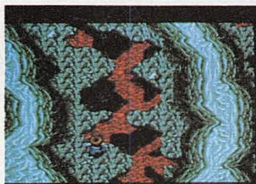


ラストバタリオン
■シューティング■8,800円■PCエンジンのシューティング『オーバーライド』の移植。パワーアップが派手。

ズーム



ジェノサイド
■アクション■8,800円■暴走したコンピュータを破壊するために，さまざまな敵と戦っていくロボット・アクション。



ラグーン
■ARPG■8,800円■すべての命の源である清らかな水が涸れてしまった謎を探るため，レイクリーランドを大冒険。



ファランクス
■シューティング■8,800円■惑星デリアを襲った謎の液状生命体を倒すため，A-144ファランクスが出動した！



ジェノサイドII
■アクション■8,800円（★）■前作『ジェノサイド』のシステムを改良，アクション性に磨きがかかった。



オーバーテイク
■ドライブ■9,800円■フジテレビと契約し，コースデータや名称などは実在のものを使用した話題のF1ゲーム。

総合ビジネスアシスト



キャンペーン版大戦略II・作戦別マップデータ集
■データ集■3,600円（★）■市街戦・上陸作戦など，作戦別に作られた15マップを収録。湾岸戦争マップも2枚ある。

ツァイト



名作浪漫文庫第一巻「ねじ式」
■AVG■12,800円■1960年代を代表するリアリズム漫画家，つげ義春の名作をAVG化。

T&Eソフト



ルーンワース～黒衣の貴公子
■RPG■TAKERU：6,600円■経験値稼ぎをしなくてもレベルアップできる斬新なシステムを搭載したファンタジーRPG。



幻獣鬼
■シューティング■TAKERU：5,800円■MSX2の『アンデットライン』をバージョン・アップ。ステージ選択が可能。



NEW 3D GOLF SIMULATION 遙かなるオーガスタ
■SLG■12,800円（★）■オーガスタ・ナショナルG.C.のコースを，細かい起伏まで忠実に再現した3Dゴルフゲーム。



エイトレクスゴルフクラブ
■データ集■5,800円■『遙かなるオーガスタ』のオリジナル・コースデータ。現実のコースよりもややトリッキー。

テクノソフト



サンダーフォースII
■シューティング■9,800円■パソコン・シューティングの古典『サンダーフォース』を，X68K版として大幅パワーアップ。

ソフトプラン



キングスダンジョン
■RPG■5,800円■プレイヤーは魔王。モンスターたちを従えて，迷宮内を探索する冒険者を撃退せよ。

データウエスト



第4のユニット
■AVG■6,800円■記憶を失い，倒れていた美少女となって，「ブロンウィン」という言葉の意味と自分の過去を探す。



第4のユニット2
■AVG■7,600円■多発する全世界規模のVIP誘拐事件。UFOとの第1次接近遭遇の謎を調べるべく，再び戦いの中へ。



デュアルターゲット・第4のユニット3
■AVG■8,800円■謎の軍事組織WWWFに襲われたサイコパワー・ブースターを取り戻し，越中博士を救出せよ。

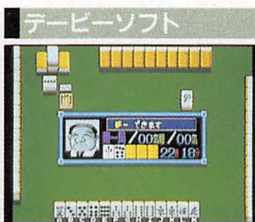


ゼロ・第4のユニット4
■AVG■8,800円■新たに表情コマンドの使い分け，攻撃位置指定のバトルモードなどが導入された。



D-Again・第4のユニット5
■AVG■8,800円■シリーズ第1部・WWWF編の完結編。シリーズ中もっともグラフィック・アニメ処理に重点を置いている。

テービーソフト



今夜も朝までパワフルまあじゃん2
■麻雀■7,800円■世界を舞台にした「新すごろくモード」や「トーナメント・モード」など，前作をさらにパワーアップ。

電波新聞社



スペースハリアー
■3Dシューティング■6,800円■セガの体感ゲームの移植。シンプルながらも爽快感あふれるゲーム性が魅力。



ドラゴンスピリット
■シューティング■8,800円■ステージ構成が絶妙のシューティング。ドラゴンになった王子はアリーシャ姫を救えるか？



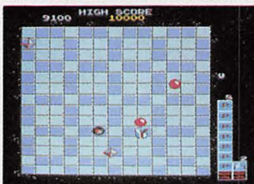
ボスコニアン
■シューティング■6,800円■8方向に動く自機を操り，敵基地を破壊していくナムコ往年の名作。新BGMが好評。



アフターバーナー
■3Dシューティング■9,200円■体感ゲームの名作を，スピード感に重点を置いて再現。アナログ・スティック対応。



ファンタジーゾーン
■シューティング■7,800円■セガの横スクロール・シューティングの移植。日本版とアメリカ版両方のBGMを選択できる。



モトス
■アクション■7,800円■スペース「おはじき」ゲーム。自機の体当たりによって敵をフィールドから落としていく。

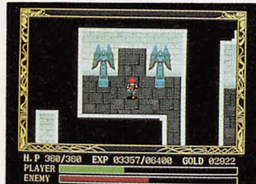


バブルボブル
■アクション■7,200円■泡をはいて敵を閉じこめ，それを割って敵を倒す。アーケード版にない新面も追加。

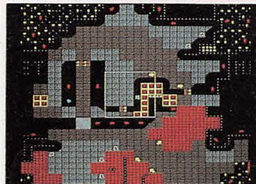
電波新聞社



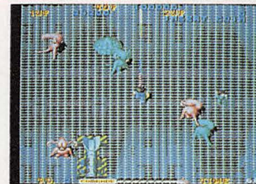
ギャラガ'88
■シューティング■8,800円■『ギャラガ』がパワーアップして帰ってきた。ボーナス・ステージのダンスは必見。



イース
■ARPG■9,600円■日本ファルコムのARPGの移植。グラフィックや音楽，イベントを大幅にリメイクしている。



キャメルトライ
■アクション■8,800円■迷路の背景を回転させて，ボールをゴールまで運ぶ異色のアクション。マップ・エディタ付き。



エイリアンシンドローム
■アクション■5,800円(★)■敵キャラクターのグロテスクさが話題を呼んだ一作。2人同時プレイ可能。



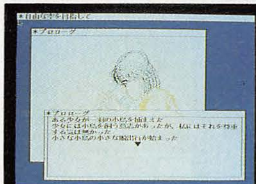
苦胃頭捕物帳
■クイズ■5,300円(★)■九州から東北まで，クイズで進む捕物道中記。その土地にちなんだ問題を収録している。



テラクレスタ／ムーンクレスタ
■シューティング■4,900円■日本物産の名作2本をカップリングした，ビデオゲーム・アンソロジー・シリーズ第1弾。



日コン連企画



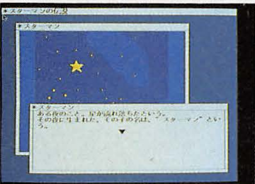
電脳作家ver2.0
■AVG■5,980円■AVGを作ることができるエディタ。市販のツールで作ったグラフィックや音楽を組み込むことも可能。



電脳作家グラフィック&ミュージックライブラリー集
■データ集■3,980円■『電脳作家』で使えるグラフィック&音楽集。音楽は『D-RETURN』で使用された曲が入っている。



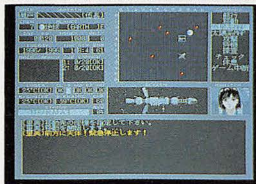
D-RETURN
■シューティング■5,980円■月にある敵要塞を破壊するため，敵を倒していくシューティング・ゲーム。



電脳作家シナリオ集①
■シナリオ集■2,980円■『電脳作家』のユーザーが自作したシナリオを2本収録。



ループ・イレイサー
■パズル■5,980円■画面内にある2種類のパーツを回転させてループ（輪）をつくり，消していく。全80面。



プラネタリーキャンペーン
■SLG■4,980円■宇宙戦艦「瀬戸」の艦長になって，1年以内に太陽系に存在するすべての戦艦を駆逐する。



キャノンサイト
■アクション■6,800円■高速ポリゴン表示による3Dロボット・アクション。アナログ・ジョイスティック対応。

日本コンピュータシステム(メサイヤ)



ヒストリー・オブ・エルスリード
■SLG■9,800円■RPGの要素が盛り込まれたファンタジーSLGを，X68000用にバージョン・アップ。



ライトニングバッカス
■SLG■9,800円■全8章からなるシナリオをこなしていくSF−SLG。各シナリオの目的が千差万別でおもしろい。



シグナトリー
■AVG■12,000円■「世界の未来は，定められたシナリオによって決定している」という仮説がもとになったAVG。

日本ソフテック



ピンボール・ピンボール
■ピンボール■7,800円■なめらかなボールの動き，さまざまな仕掛けなど，ピンボールの魅力を再現。



ルーシーショット
■ピンボール■7,800円■美女ルーシーなどのグラフィックから，アメリカン・コミックの雰囲気ただようピンボール。



エグゾン
■SLG■9,600円■エグゾン世界の創造主となって，生物を創造・進化させ，自分だけの生態系を作り上げる。

日本デクスタ



ザ・ラスベガス
■テーブル■9,800円■ブリッジやナポレオン，7並べ，ルーレットなど10種類のテーブルゲームが楽しめる。

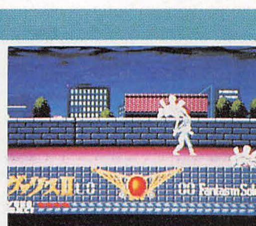


ザ・スーパーラスベガスII
■テーブル■12,800円■前作のテーブルゲームのほかに，UNOやバックギャモンを含めた11種類のゲームを収録。

日本テレネット



デス・ブリンガー
■RPG■9,800円■ダンジョンだけでなく，城や街も3Dグラフィックで描き，敵との距離感を表現しようとしたRPG。



夢幻戦士ヴァリスII
■アクション■9,800円■人気アクション・ゲームの続編。各面の間に入るビジュアル・シーンに声優を起用している。

日本ファルコム



ワンダラーズ・フロム・イース
■ARPG■8,700円（TAKERU：5,800円）■『イース』シリーズ第3弾。音楽やグラフィック，敵のアルゴリズムなどをアレンジ。

パック・イン・ビデオ



バトル・チェス
■テーブル■9,800円■王様や兵士の姿をしたチェスの駒が戦い合う，海外生まれのチェス・ゲーム。



実戦ビリヤード
■ビリヤード■9,800円■PC-9801で好評のビリヤード・ゲームの移植。ゲームはナインボールなど，全4種類。

ハドソン

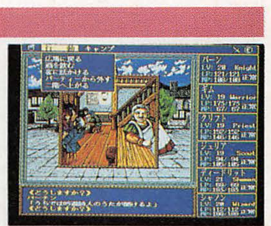


クラックス
■パズル■7,800円■色とりどりの箱を積み上げて，縦・横・斜めのいずれかに三つ並べると消せるアクション・パズル。

ハミングバードソフト



ラプラスの魔
■RPG■7,800円■プレイヤーはゴースト・ハンターとなって，幽霊屋敷を探索しながらモンスターたちと戦う。



ロードス島戦記〜灰色の魔女
■RPG■9,800円■小説やアニメなどでおなじみの原作をパソコンゲーム化。自分で作ったキャラクターでも楽しめる。

ハミングバードソフト



ロードス島戦記II～五色の魔竜

■RPG■9,800円（★）■小説の第3部をもとにしたシリーズ第2弾。NPC制やキャラクターの愛称など，新システムも。

パンサーソフトウェア



ジョシュア

■SLG■9,700円■木造の戦車や飛行船などを使った独特の世界観を持つSLG。マップごとに独立したシナリオで構成。

BNNソフトウェア事業部（元ブロダーバンドジャパン）



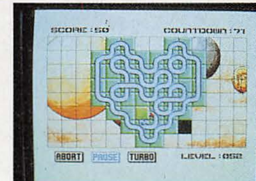
ウイングス

■シューティング■7,800円■第二次世界大戦で活躍した名機「ゼロ戦」を操り，アメリカ軍と戦う。



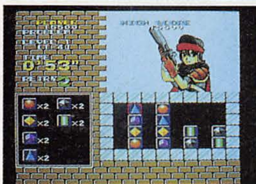
シャッフルパック・カフェ

■アクション■7,800円■銀河のならず者を相手にエア・ホッケー。パックとパドルの摩擦係数や反射係数を設定できる。



ブロディア

■パズル■7,800円■マウスでピースを動かして，すべてのパイプにボールを通過させろ。面の自動作成機能付き。



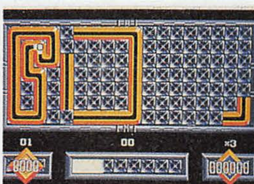
パズニック

■パズル■7,800円■同種のブロックが隣接すると消える性質を利用して，制限時間内にすべてのブロックを消す。



プリンス・オブ・ペルシャ

■アクション■8,800円■1時間以内に迷路を突破して，姫を救うことが目的。リアルなキャラクターの動きが秀逸。



ループス

■パズル■7,800円■パネルの上にピースを置いて，ループ（輪）を作って消していくパズルゲーム。

ビクター音楽産業



雀豪1

■麻雀■9,800円■麻雀の打ちかたのクセをサンプリングして，人間同士のリアルな対戦を再現できる。



ジャック・ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴルフ

■スポーツ■8,800円■ジャック・ニクラウスが4大メジャー大会開催地の中から厳選した18ホールにチャレンジ。



ジャック・ニクラウス・コース・データVol.1 '89～3大メジャー大会コース編

■データ集■4,800円■1989年全米オープン，全英オープン，全米プロの3大メジャー大会開催地のコースデータ。



やじうまペナントレース

■スポーツ■7,800円■1989年のデータをもとにプロ野球を完全シミュレート。プレイヤーは監督兼選手としてプレイ。



ダンジョン・マスター

■RPG■9,800円（★）■世界中で大ヒットしたRPG。迷宮のさまざまな障害をリアルタイムに操作して切り抜ける。



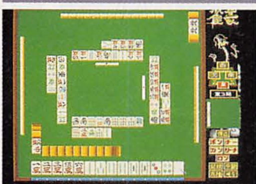
やじうまペナントレース・1990データ

■データ集■4,800円■「やじうまペナントレース」の選手データ。1990年度の成績を収録。



ジャック・ニクラウス・コース・データVol.2～インターナショナル・コース編

■データ集■4,800円■日本，イギリス，オーストラリアにあるジャック・ニクラウス設計のゴルフコースを収録。



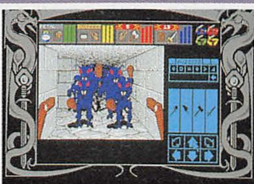
雀豪2

■麻雀■9,800円■前作に搭載されていた推論型人工知能を，さらにバージョンアップ。打ちかたのサンプリング機能も健在。



ニューラル・ギア

■3Dシューティング■8,800円■過去へ流れた軍事用の戦闘生物と戦うシューティング。エネルギー制を採用。



続ダンジョン・マスター～カオスの逆襲

■RPG■9,800円■迷宮マップが異なるのはもちろんのこと，サウンドが強化され，キャラクター・エディタも追加された。



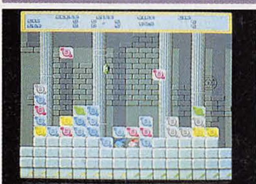
全開電飾

■パチンコ■7,800円■パチンコをパソコン・ゲーム化。4曲のBGMに合わせてタイガー・ブラボーなど4種類の台が楽しめる。



スターウォーズ～Attack On The DEATH STAR

■3Dシューティング■7,200円（★）■ワイヤーフレームで『スターウォーズ』の世界を忠実に再現。カメラモードも売り。



ピタパット

■パズル■6,800円■対戦型のパズルゲーム。上から落ちてくるブロックの色を自分の陣地内で組み合わせていく。



バトルテック～奪われた聖杯

■3Dロボットシミュレーター■9,800円（★）■巨大ロボット兵器「メック」による戦闘シミュレーター。



ライジング・サン

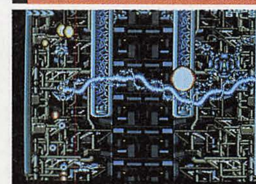
■SLG■9,800円■源平合戦を題材としたSLG。頼朝，義経のそれぞれの立場で楽しめる。海外からの移植版。



キャッスルズ

■SLG■9,800円■イギリスの小国・アルビオンの国王となって，ケルト人を制圧するために城を築いていくSLG。

B-TYPE



スコルピウス

■シューティング■7,800円■『ゲーメスト』誌のスタッフが制作。触手を巧みに使って敵を倒せ。

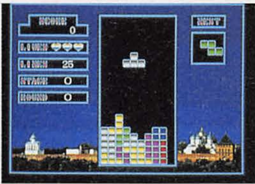
ビッツー



シュートレンジ

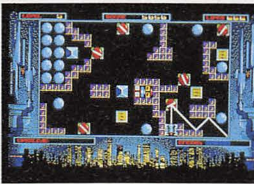
■SLG■9,800円（★）■立体的なヘックスマップ上で，性能の異なる6体のロボットで編成されたチーム同士が争う。

ビーピーエス



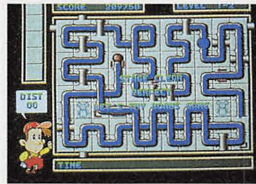
テトリス

■パズル■6,800円（★）■ソ連で生まれた「落ちものパズル」の元祖。作者はアレクセイ・パジトノフ氏。



ディフレクター

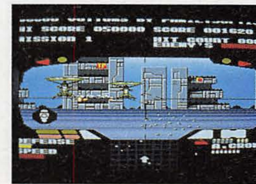
■パズル■7,800円（★）■あちこちに配置された反射板を動かして，レーザーをゴールへ向かわせるパズルゲーム。



パイプドリーム

■パズル■7,800円（★）■パネルを配置して，規定の数のパイプに水をとおす。多くのパイプを通過させると高得点。

ファミリーソフト



装甲騎兵ボトムズ～デッド・アッシュ

■3Dシューティング■8,800円■同名タイトルのTVアニメを題材にしたロボット・アクション。ストーリーはオリジナル。

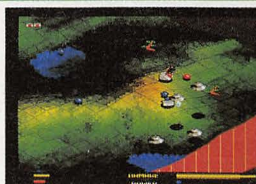
ファミリーソフト



機動戦士ガンダム・クラシックオペレーション
■SLG■9,800円■オリジナルよりも敵軍思考ルーチンをさらに強化している。三つのキャンペーンを収録。



ヴェルスナーグ戦乱
■RPG■9,800円(★)■戦乱うずまくヴェルスナーグ世界に生きる剣豪ザレクの戦いを全20シナリオで描く。



スクウェアリゾート～ハイパー戦車戦
■アクション■4,800円■3Dで表現されたフィールドを舞台に，低いほうへ転がっていく弾を撃って敵を全滅させる戦車戦。

ヘルツ

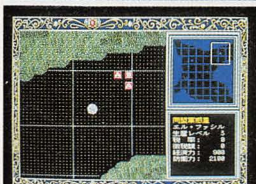


レナム
■AVG■9,800円■RPGのシステムによる戦闘シーンとAVGのシステムによる会話シーンがドッキングしたアドベンチャーRPG。

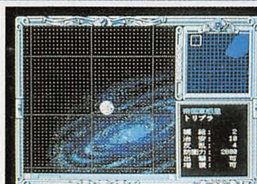


ダイナマイトデューク
■アクション■8,800円■同名アーケード・ゲームの移植版。格闘と射撃を使いわけて敵の軍団を倒していく。

ボーステック



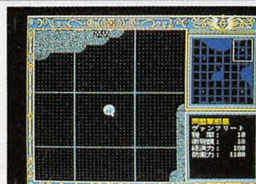
銀河英雄伝説
■SLG■8,800円(TAKERU：3,800円)■田中芳樹原作のSF小説を題材とした戦術級SLG。小説での各会戦をシナリオ化。



銀河英雄伝説～パワーアップ&シナリオ集
■データ集■4,800円(TAKERU：2,900円)■ユニット数が2倍に増え，自由惑星同盟側でもプレイできるようになった。



銀河英雄伝説II
■SLG■9,800円■星系マップが4倍に拡大，提督を作戦命令で自動的に行動させたりと，システムを一新している。



銀河英雄伝説II DX+セット
■SLG■12,800円(★)■『銀河英雄伝説II』本体と『DX+キット』のカップリング。



銀河英雄伝説II DX+キット
■ユーティリティ■5,000円■新提督の追加や惑星への配置変更ができるようになるユーティリティ。新シナリオも付属。

ポニーキャニオン



ウルティマIV
■RPG■9,800円■八つの徳を高めて，聖者を目指す異色のRPG。X68000用にグラフィックとBGMを一新。



ウルティマV
■RPG■9,800円■前作よりマップの広さが4倍，会話データが2倍にパワーアップ。新たに昼と夜の概念が加わった。



AD&D ドラゴンストライク
■フライト・シミュレータ■8,800円■ドラゴンに乗ってミッションに挑戦。成績によって，乗るドラゴンの種類も変わる。

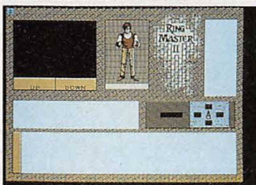


ウルティマVI～偽りの予言者
■RPG■9,800円■『ウルティマ』シリーズの最新作。操作はすべてマウスで行なう。ストーリーは『V』のつづき。

ホビージャパン



リングマスター～フィリアス・ノギスの暗雲
■RPG■7,800円■テーブルトークRPGを意識して作られたファンタジーRPG。こなしたイベントによってストーリーが変わる。



リングマスターII～永遠なる想い
■RPG■8,800円■データを前作からコンバートすることもできるが，本作品のみでも楽しめる。

ポプコムソフト



サバッシュ
■RPG■8,800円■膨大なマップと豊富なイベントがウリのファンタジーRPG。落語家の三遊亭円丈師匠が原作。

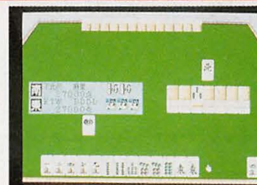
ホームデータ



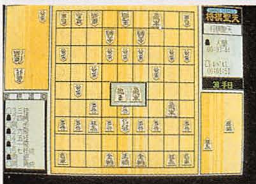
マーブルマッドネス
■アクション■9,700円■アタリのアーケードゲームの移植。トラックボールを使って，ボールをゴールへ運ぶ。



麻雀クリニック増刊号
■麻雀■7,800円■入院中に行方不明となった妹を探すため，病院や妹の高校などで麻雀をして事件を捜査する。



麻雀遊園地
■麻雀■7,700円■遊園地の中で起こるさまざまな事件を，麻雀の勝負によって解決していく麻雀アドベンチャー。



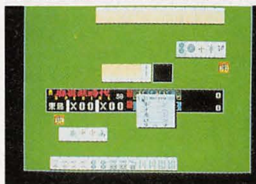
将棋聖天
■将棋■14,800円■定石を10万手記憶しており，一手あたりの平均思考時間20秒を実現。そのほかの付属機能も豊富。

マイクロキャビン



サーク
■RPG■8,800円■VRシステムでリアルなフィールドマップを実現。他機種版よりもアクションの難度がアップ。

マイクロネット

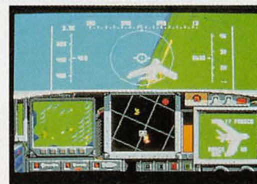


麻雀狂時代スペシャル
■麻雀■7,800円■同名X1版を，グラフィック&音楽面でさらにパワーアップ。フルマウス・オペレーションも実現。

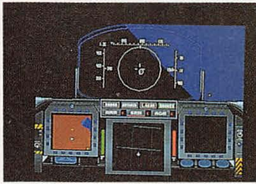
マイクロプローズジャパン



ガンシップ
■SLG■11,800円(★)■アメリカ陸軍の最新鋭戦闘ヘリ「AH-64Aアパッチ」による激しい戦闘が体験できる。



F-15 ストライクイーグルII
■SLG■10,800円(★)■F-15イーグルに乗り込むフライト・シミュレーター。マップは実在の戦闘区域を使用。

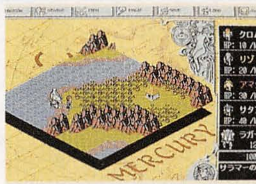


F-15ストライクイーグルII～デザートストームシナリオ
■シナリオ集■5,200円(★)■「湾岸戦争」をはじめとする11シナリオを収録。夜間飛行任務も追加された。

マキシマ

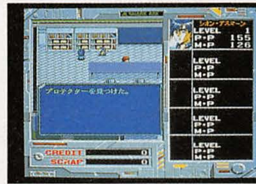


ザーク・レジェンド・スペシャル
■ARPG■8,800円■主人公のアンドレアは，数千年の歳月を経て再侵略してきたZARKを倒すために戦う。



マーキュリー～ザ・プライム・マスター
■RPG■8,800円■斜め上から見た等角投影画面を採用したRPG。魔法と科学が共存する世界を冒険していく。

ライトスタッフ



アルシャーク
■RPG■9,800円■巨大隕石の謎を追って，30以上の惑星や宇宙ステーションを含む大宇宙を冒険するSF-RPG。

リバーヒルソフト



マンハッタン・レクイエム
■AVG■7,800円■「J.Bハロルドの事件簿」シリーズ第2弾。マンハッタンで起きたピアノ弾きの謎の死を捜査する。

リバーヒルソフト



殺意の接吻

■AVG■5,800円■『マンハッタン・レクイエム』の舞台や設定を使った別シナリオ。システムも改良されている。



琥珀色の遺言

■AVG■9,800円■1920年代シリーズ第1弾。探偵の藤堂龍之介となり，影谷家で起こった連続殺人の謎に挑戦。



殺人倶楽部DX

■AVG■7,800円■名作「殺人倶楽部」をグラフィック・音楽面で派手にパワーアップ。J.B.ハロルドの原点がここに。



黄金の羅針盤

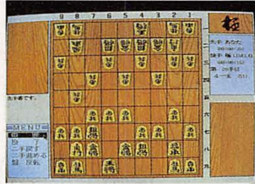
■AVG■9,800円■1920年代シリーズ第2弾。主人公・藤堂が乗った豪華客船「翔洋丸」で起こる連続殺人の真相は？

ログ



ドラゴン

■パズル■6,800円■画面上に敷きつめられた麻雀牌を，一定のルールに従ってすべて裏返していくパズルゲーム。



極（きわめ）

■将棋■12,800円■思考ルーチンが「攻め」に重点をおいて作られ，人間に近い打ちかたをする将棋ゲーム。

TAKERUオリジナル・ソフト（ソフトベンダーTAKERUでしか入手できないソフト）



A列車で行こうIII

■開発：アートディンク■SLG■TAKERU：9,800円■「沿線都市の開発」の要素が加わった鉄道会社総合経営SLG。



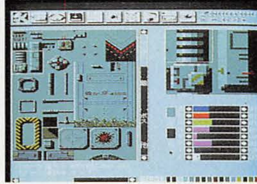
AIIIマップコンストラクション

■開発：アートディンク■エディタ■TAKERU：3,000円■地形・発展状況・資金・都市名などを自由に作成できる。



AIIIマップコンストラクション・新マップ付

■開発：アートディンク■データ集，エディタ■TAKERU：4,000円■「マップコンストラクション」に新マップデータを付属。



シューティング68K

■開発：アモルファス■ツール■TAKERU：6,800円■オリジナルのシューティング・ゲームが作れるツール。



シューティング68K GAMES グランプリ

■開発：アモルファス■ゲームデータ■TAKERU：3,000円■「シューティング68K」コンテストのグランプリ作品を収録。



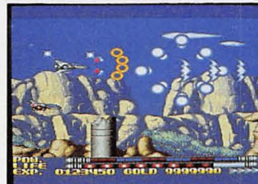
シューティング68K GAMES 優秀賞2作

■開発：アモルファス■ゲームデータ■TAKERU：3,000円■「シューティング68K」コンテストの優秀作2本を収録。



ノーブルマインド

■開発：アルファ・システム■RPG■TAKERU：5,900円■魔導士ネクトラルを倒し，破壊神ダベダの復活を阻止しろ！



オルテウスII

■開発：ウインキーソフト■シューティング■TAKERU：4,800円■マルチエンディング・シューティング。2人プレイ可。



ディノランド

■開発：ウルフ・チーム■ピンボール■TAKERU：4,900円■恐竜ワールドを使ったピンボール・ゲーム。



FSS"ティグナスの冒険"

■開発：M.N.M.ソフトウェア■RPG■TAKERU：6,800円■システムとシナリオが完全に分離され，さまざまなRPGが楽しめる。



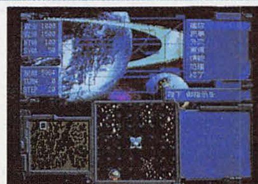
アルガーナ

■開発：M.N.M.ソフトウェア■RPG■TAKERU：3,800円■ウィザルドからサルーン国を守るため，王女アルガーナが旅立つ。



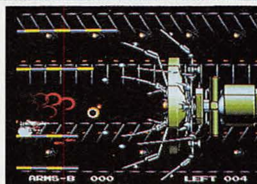
サンダーレスキュー

■開発：ギミックハウス■アクション■TAKERU：4,800円■全5面から，プレイするステージの順番が選べる。



シュヴァルツシルトII～帝国の背信

■開発：工画堂ソフト■SLG■TAKERU：5,900円■SLGにストーリーの要素を盛り込んだ人気シリーズの第2弾。



スタートレーダー

■開発：TAKERU■シューティング■TAKERU：4,800円■日本ファルコムの横スクロール・シューティングをアレンジ。



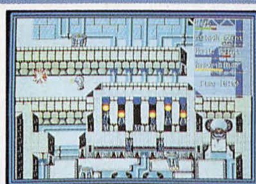
サークII

■開発：TAKERU■RPG■TAKERU：6,800円■グラフィックや音楽も忠実に移植した「サーク」シリーズ第2弾。



チェイスH.Q

■開発：TAKERU■ドライブ■TAKERU：7,800円■人気アーケード・ゲームを移植。犯人の車を，自車の体当たりで止めろ。



ハイドライド3 SV

■開発：T&Eソフト■RPG■TAKERU：4,800円■ARPGの先駆け「ハイドライド」シリーズの完結編をパワーアップ。



ロードス島戦記福神漬

■開発：ハミングバードソフト■ユーティリティ■TAKERU：3,500円■キャラクターやアイテムの名前を変更したりできる。



ライフ&デス

■開発：ビング■SLG■TAKERU：7,000円■欧米でヒットした，外科医の手術をシミュレートした異色の作品。



超人～体験版

■開発：FIX■シューティング■TAKERU：300円■「超人」の最初の10面だけ遊べる体験版。300円という価格はお買得。



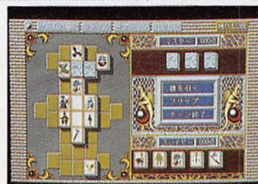
超人

■開発：FIX■シューティング■TAKERU：4,800円■画面内の敵を全滅させる「グロブダー」型シューティング。全50面。



コメット

■開発：ペガサスソフト■アクション■TAKERU：2,000円■彗星を操作して星を囲め。全88ステージ。



スーパー上海・ドラゴンズアイ

■開発：ホット・ビィ■パズル■TAKERU：6,200円■麻雀牌のパズル「上海」に対戦用「ドラゴンズアイ」がついた。



ヘビーノバ

■開発：マイクロネット■アクション■TAKERU：5,800円■ロボット2体による1対1の戦いがメイン。対戦可。

TAKERUオリジナル・ソフト



C-ON-Z
■ログイン誌掲載作■シューティング■TAKERU：2,000円■オーソドックスなパワーアップ型横スクロール・シューティング。



サイバーミッション
■ログイン誌掲載作■シューティング■TAKERU：2,000円■自機とオプションが別々にパワーアップできるシューティング。



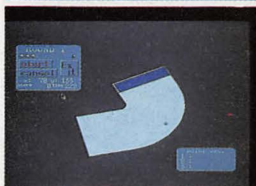
ツインソウル
■ログイン誌掲載作■シューティング■TAKERU：2,000円■体の前後に首を持つ竜を操り，敵を倒していく。



風神魔伝II
■ログイン誌掲載作■RPG■TAKERU：2,000円■ゲーム前の質問の答えによって，キャラの成長が変わるファンタジーRPG。



プラネット
■ログイン誌掲載作■シューティング■TAKERU：2,000円■パワーアップを駆使して戦う全8面の縦スクロール・シューティング。



フェブリー
■ログイン誌掲載作■パズル■TAKERU：2,000円■コースを転がる鉄球を，磁石を使ってゴールまで導けば面クリア。



フライ
■ログイン誌掲載作■アクション■TAKERU：2,000円■慣性の働く自機を操作して，規定のタイム内にコースを3周しよう。



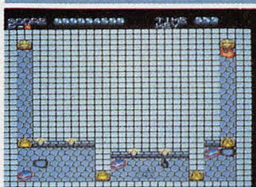
日本五景
■ログイン誌掲載作■シューティング■TAKERU：2,000円■東京，鳥取など日本の5都市を巨大動植物から解放せよ。



3段変形メカ　ファジー
■ログイン誌掲載作■シューティング■TAKERU：2,000円■自機の特徴は，3段階に変形できること。全4面。



デルタアーム
■ログイン誌掲載作■シューティング■TAKERU：2,000円■自機についている三つのアームを駆使して全6面を戦う。



ジャンジョン
■ログイン誌掲載作■パズル■TAKERU：2,000円■ジャンケンとダンジョンを組み合わせたパズルゲーム。



ニニンバトル
■ログイン誌掲載作■アクション■TAKERU：2,000円■2人でプレイすることを前提としたロボットの対戦ゲーム。



スカーレット
■ログイン誌掲載作■シューティング■TAKERU:2,000円■グロテスクな敵キャラクターがウリの縦スクロール・シューティング。



AIIIオリジナルデータ集1「名鉄」
■開発：ログイン■データ集■TAKERU：4,800円■車両をすべて名古屋鉄道のものにできる。マップは愛知と岐阜地区のもの。



ガルシード
■ログイン誌掲載作■シューティング■TAKERU：2,000円■自機のパワーアップを6タイプの中から選べるシューティング。



フレーミングダート
■ログイン誌掲載作■シューティング■TAKERU：2,000円■「スピード感」をテーマに作られた超高速シューティング。



箱舟に乗って…
■ログイン誌掲載作■パズル■TAKERU：2,000円■画面の上から落ちてくる数種類の地面を配置して，文明を発達させる。



クアルト
■ログイン誌掲載作■シューティング■TAKERU:2,000円■状況に合わせて，自機の大きさを変えられる点がセールス・ポイント。



闇姫
■ログイン誌掲載作■シューティング■TAKERU：2,000円■シンプルなシステムで誰にでも楽しめるシューティング・ゲーム。



クイズ王
■ログイン誌掲載作■クイズ■TAKERU：2,000円■13人のライバルを相手にクイズ王を目指す。収録問題数は1000問を越える。



ラージス
■ログイン誌掲載作■シューティング■TAKERU：2,000円■ザコキャラを自分の味方にできるシステムを搭載。



暁
■ログイン誌掲載作■アクション■TAKERU：2,000円■主人公は忍者。2人同時プレイ可能のアクション・ゲーム。



ネガティブフォース
■ログイン誌掲載作■シューティング■TAKERU：2,000円■デモやBGMを排し，シューティングの原点を追求した作品。



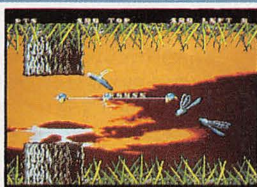
レーシーズ
■ログイン誌掲載作■パズル■TAKERU：2,000円■同じ色か模様のパネルを縦・横・斜めのいずれかに三つ並べて消していく。



バッドロード
■ログイン誌掲載作■アクション■TAKERU：2,000円■オフロードカー4台による，全12コースの激しいレースゲーム。



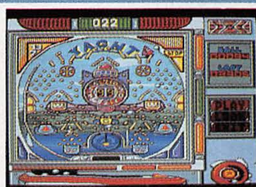
ちょろちょろ
■ログイン誌掲載作■アクション■TAKERU：2,000円■固定画面のコースを走るレースゲーム。コース・エディット機能付き。



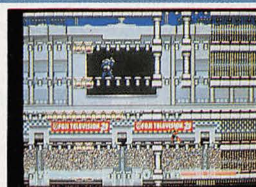
オーバードライバー
■ログイン誌掲載作■シューティング■TAKERU：2,000円■ワイヤーにつながれたオプションを駆使して敵を倒す。



機甲戦士ヴァルカイザー
■開発：サイレンス■AVG■TAKERU：4,800円■人工外皮にまつわる謎を解き明かしていく。グラフィックにアニメーターを起用。



パチンコ・ワールド
■開発：ISC■パチンコ■TAKERU：4,800円■美しく描き込まれた台が70面入った本格的パチンコ・シミュレーション。



ストライクレンジ
■開発：ギミックハウス■アクション■TAKERU：4,800円■近未来の地球で，ロボット同士がバトル・スポーツを繰り広げる。

X68000現行ゲームソフト・カタログ

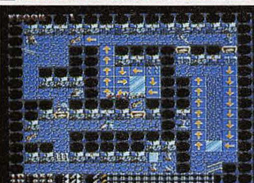
TAKERUオリジナル・ソフト



KU²フロント・ロー

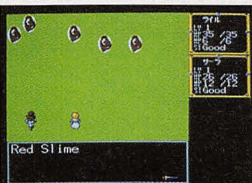
■開発：パンサーソフトウェア■シューティング■TAKERU：2,000円■CM-64, SC-55のMIDI音源に対応したシューティング。

TAKERUで買える同人ソフト



天空の帝王

■開発：XELF■RPG■TAKERU：1,200円■さらわれた王子さまを助けるため，2人のお姫さまは塔の最上階を目指す。



ウルティメイト・マジック

■開発：O/Sソフト■RPG■TAKERU：2,000円■タクティカル・コンバットを採用したRPG。ジョイスティックが必要。



クエスト・ランド・ストーリーズ

■開発：O/Sソフト■RPG■TAKERU：1,500円■四つの職業から選んだ4人のパーティーで冒険するRPG。要ジョイスティック。



ブルーウイングス

■開発：O/Sソフト■シューティング■TAKERU：2,000円■PCM同期によるサウンド，描き込まれたグラフィックがウリ。



もぐ

■開発：ふぇにっくす■アクション■TAKERU：1,800円■X68Kのキーボードの光ったキーを押す，もぐらたたき風ゲーム。



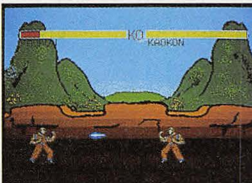
ウインド・ブラスト

■開発：スクデリアファントム■シューティング■TAKERU：1,200円■3種類の機体&2種類の武器から自機をコーディネイト可能。



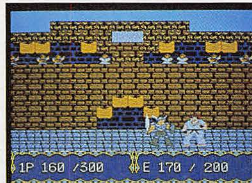
面クリメイズアクション「ジーナの大冒険」

■開発：T&Hプロジェクト■アクション■TAKERU：1,500円■パズルの要素を持ったアクション。ジョイスティック専用。



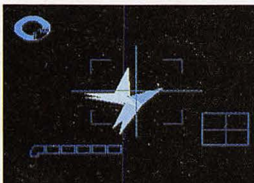
格闘道

■開発：BATTLE ART■アクション■TAKERU：1,000円■2人で対戦もできる格闘ゲーム。要2メガ&ジョイスティック。



デスファイター Ver2

■開発：BATTLE ART■アクション■TAKERU：1,500円■全7ステージの格闘ゲーム。対戦可。ジョイスティック専用。



SOLWILL2

■開発：PROCEED■アクション■TAKERU：1,500円■ポリゴンを使った3Dスペース・シューティング。MIDI対応。



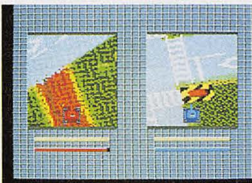
ラグナ vol.1&2

■開発：ベータイースト■RPG■TAKERU：2,900円■ARPGの『ラグナ』とその続編をセット。要2メガ。NAGDRVでMIDIに対応。



戦車戦 Ver2.1

■開発：YAMACOソフト■アクション■TAKERU：1,300円■3Dのフィールドを戦車で走り回り，転がる弾を撃ち合って戦う。



情け無用Fire.／

■開発：YAMACOソフト■アクション■TAKERU：1,000円■2台の戦車が互いに撃ち合う対戦ゲーム。画面は回転方式。



イグノーランス

■開発：RAT■AVG■TAKERU：1,200円■事件の謎を解き明かしていく探偵物のアドベンチャーゲーム。

■(株)アスキー：〒107-24東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル　TEL03-3486-8080
■(株)アートディンク：〒261千葉県千葉市美浜区高洲1-21-1三基ビル3F　TEL043-279-9392
■（有）アルシスソフトウェア：〒857長崎県左世保市松浦町5-13グリーンビル3F　TEL0956-22-3881
■イマジニア(株)：〒160東京都新宿区西新宿2-7-1新宿第一生命ビル15F　TEL03-3343-8911
■ウェーブトレイン：〒102東京都千代田区麹町5-5-5JICC　TEL03-3239-0183
■(株)ウルフ・チーム：〒170東京都豊島区北大塚2-10-66セントラルビル6F　TEL03-5394-5565
■エグザクト：〒950新潟市米山3-2-11MDK.5ビル1F　TEL025-247-9160
■(株)エス・ピー・エス：〒960福島市太平寺字過吹24-1　TEL0245-45-5777
■(株)エニックス：〒160東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル3F　TEL03-3366-4345
■(株)EPIC・ソニーレコード：〒107東京都港区南青山1-1-1新青山ビル西館8F　TEL03-3475-2632
■（有）エムエヌエムソフトウェア：〒183東京都府中市本宿町2-3-1カネヒチビル3F　TEL0423-60-3084
■(株)ガイナックス：〒180東京都武蔵野市吉祥寺東町2-7-1東町ビル2F　TEL0422-22-1980
■(株)カプコン：〒163-02東京都新宿区西新宿2-6-1新宿住友ビル43F私書箱第11号　TEL03-3340-0719
■(株)呉ソフトウェア工房：〒330埼玉県大宮市大門町3-197星野第2ビル302　TEL048-646-0660
■(株)グローディア：〒167東京都杉並区荻窪4-20-12エクセレンスT1F　TEL03-3220-5226
■(株)光栄：〒223横浜市港北区箕輪町1-23-3　TEL045-561-6861
■(株)工画堂スタジオ：〒162東京都新宿区市谷台町11工画堂ビル　TEL03-3353-7724
■(株)コスモス・コンピュータ：〒332埼玉県川口市並木2-34-2　TEL0482-58-4041
■コナミ(株)：〒105東京都港区虎ノ門4-3-1　TEL03-3432-5678
■(株)コムパック：〒151東京都渋谷区代々木1-37-1ぜんらくビル　TEL03-3375-3401
■(株)ジー・エー・エム：〒144東京都大田区東蒲田1-1-20橋本ビル502　TEL03-3736-6879
■(株)ジェー・ディー・エス：〒156東京都世田谷区経堂2-1-26小田急経堂ビル623　TEL03-3428-3359
■(株)システムサコム：〒130東京都墨田区両国4-38-16両国桜井ビル4F　TEL03-3635-7609
■(株)システムソフト：〒810福岡市中央区天神3-10-30　TEL092-752-5278
■シャープ(株)：〒162東京都新宿区市谷八幡町8番地　TEL03-3260-8440
■(株)タケルシュールド・ウェーブ：〒110東京都台東区台東2-30-2第8江波戸ビル3F　TEL03-3839-1013
■シンキングラビット：〒665兵庫県宝塚市中州1-2-24-503　TEL0797-73-3113
■(株)金子製作所：〒177東京都練馬区石神井台8-23-21　TEL0424-24-7752
■(株)スタークラフト：〒171東京都豊島区雑司が谷3-22-3　TEL03-3988-3260
■(株)スティング：〒125東京都葛飾区亀有3-15-10ツインビル3F　TEL03-5680-7345
■(株)ズーム：〒064札幌市中央区北1条西20-46-133DEVEX1206F　TEL011-613-0191
■(株)総合ビジネスアシスト：〒460愛知県名古屋市中区栄1-23-29日宝伏見ポイントビル　TEL052-204-0505
■(株)ツァイト：〒151東京都渋谷区初台1-47-1小田急西新宿ビル4F　TEL03-3299-0463
■(株)T&Eソフト：〒465愛知県名古屋市名東区豊が丘1810番　TEL052-773-7770

■(株)テクノソフト：〒852長崎県左世保市福石町4-14　TEL0956-33-5555
■ソフトプラン(株)：〒719-11岡山県総社市中央2-6-36　TEL08669-3-8686
■データウエスト(株)：〒538大阪市鶴見区放出東3-8-28　TEL06-968-1236
■デービーソフト：〒060北海道札幌市別区下野幌テクノパーク1-1-15　TEL011-222-4645
■電波新聞社出版販売部：〒141東京都品川区東五反田1-11-15　TEL03-3445-6111
■日コン連企画：〒556大阪市浪速区灘波中2-7-3村上ビル　TEL06-644-6901
■日本ソフテック：〒191東京都日野市1161-1-102カトレアマンション102　TEL0425-82-1502
■日本デクスタ(株)：〒101東京都千代田区外神田5-2-2浜田ビル　TEL03-3839-4798
■RIOT(株)日本テレネット：〒170東京都豊島区北大塚2-10-66セントラルビル3F　TEL03-5394-6601
■日本ファルコム(株)：〒190東京都立川市曙町1-14-13立川MKビル　TEL0425-28-2714
■(株)バック・イン・ビデオ：〒160東京都中央区銀座6-13-16銀座ウォールビル6F　TEL03-5565-8732
■(株)ハドソン：〒162東京都新宿区市谷田町3-1-1ハドソンビル　TEL03-3260-4622
■(株)パンサーソフトウェア：〒108東京都港区芝浦2-17-25F　TEL03-3798-2760
■(株)ビー・エヌ・エヌ：〒102東京都千代田区麹町1-8-1半蔵門MKビル2F　TEL03-3288-1271
■ビクター音楽産業(株)：〒151東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16ビアザコントービル2F　TEL03-3423-9268
■B-TYPE（新声社）：〒101東京都千代田区内神田1-15-15柴田ビル2F　TEL03-3293-9321
■(株)ビッツー：〒151東京都渋谷区千駄ヶ谷3-8-14東久パレス神宮401　TEL03-3479-4558
■(株)ビー・ピー・エス：〒222神奈川県横浜市新横浜3-24-5新横浜ユニオンビルANNEX4F　TEL045-472-5815
■(株)ファミリーソフト：〒178東京都練馬区東大泉1-27-25シャローム大泉301号　TEL03-3867-3421
■ヘルツ：〒169東京都新宿区北新宿2-1-16松本ビル3-2　TEL03-3371-3012
■ボーステック(株)クエスト：〒158東京都世田谷区用賀2-18-8　TEL03-3708-4711
■(株)ポニーキャニオン：〒102東京都千代田区九段北4-3-31一口坂ビル2F　TEL03-3221-3161
■(株)ホビージャパン：〒151東京都渋谷区千駄ヶ谷5-26-5　TEL03-3354-9341
■ポプコムソフト：〒101千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル4F　TEL03-3263-6940
■(株)ホームデータ：〒651兵庫県神戸市中央区葺合町馬止1-10ホームデータビル　TEL078-261-2790
■(株)マイクロキャビン：〒510三重県四日市市安島2-9-12　TEL0593-51-6482
■(株)マイクロネット：〒064北海道札幌市中央区南10条西15丁目ビッグビル3F　TEL011-561-1370
■マイクロプローズジャパン(株)：〒183東京都府中市宮西町1-16-3第一みよしビル5F　TEL0423-33-7785
■マキシマ：〒556大阪市天王寺区本町8-2-7スカイビル上ハ　TEL06-775-6324
■(株)ライトスタッフ：〒140東京都品川区西大井6-10-10品川RSビル　TEL03-3772-5131
■(株)リバーヒルソフト：〒810福岡市中央区舞鶴1-1-10天神シルバービル7F　TEL092-771-0328
■ログ：〒110東京都台東区台東2-4-3マツモトビル4F　TEL03-5394-5575
■TAKERUブラザー工業：〒467愛知県名古屋市瑞穂区苗代町2-1　TEL052-824-2493



パソコンでもTOWNS以外に98やDOS/V, MacなどCD-ROM対応機が店頭にならびはじめた。'93年はCD-ROM元年ともいえそうだ。そこで今回のテーマは『CD-ROM』。

あらためてCD-ROMゲームを考えてみると……三者がスーパーファミコン用CD-ROMゲームも大予想!

今月のテーマ：CD-ROMによってゲームはどう変わるのか？

出席者

●山下 章
この新年号より，ゲーム関連のページのかなりの部分をベントスタッフで企画・監修することになった。「ご意見・ご感想を送ってください」とのこと。

●手塚一郎
ある理由で，ワンダーメガを購入する寸前。次号より待望の新連載がスタート――賢明な読者のかたならこの二つでピンとくるだろう。はたして『ファン通ダッシュ』か（笑）?

●ベニー松山
今号からスタートした『俺コレ』は，気合いの入った新連載。ベニー氏の頭の中には，まだまだ多数の佳作ゲームが順番待ちしている状態だという。乞うご期待!

CD-ROMだから安い――そのあたりも売りにしていってほしい

山下：今回のテーマは，前々から話題になっていることなんだけど，「CD-ROMによって，ゲームはどう変わるのか？」。最初，CD-ROM²版の『イース』を見たときは，たしかに胸を打たれるものがあったよね。ナレーションがついて，音楽が生演奏で流れて，パソコン版ではディスク数枚組になっていたのに，CD-ROM1枚でI・IIの両方が入って，ビジュアルも増えて――こういうソフトができるなら，CD-ROMもいいなぁって思ったんだけど……。最近は，力まかせにただ絵と音を入れて，ゲームはどこかで見たようなのがつながって，というソフトが目立ってきているよね。

ベニー：正直，CD-ROMならではのゲームっていうのが，非常に少ないと思いますよ。容量を使い切るためにアニメシーンを入れているとか，そういったものがほとんどですよね。唯一，とは言わないですけれど，今までCD-ROMでおもしろいなと思ったのは，『サンダーストームFX』ですね。あれは，アニメがなきゃはじまらないっていう点から入ってるゲームなんで，一番CD-ROM向けなのかも知れないですね。

手塚：ボクは，CD-ROMである必然性とか，なくてもいいんじゃないかっていう気がします。入っていてもいいんだろうけど，それよりもCDメディアであることを活かして，ソフトの値段を安くしてほしい。

ベニー：たしかに。今まで「ROMが高いから定価がどんどん上がっている」って言ってきたわけでしょ，メーカー側が。でも，CD-ROMゲームになって，どうもその論理がおかしくなってきた。CDのプレス代は，ROMの製造原価と比べたら安いはず。でもソフトの定価はあまり変わらない。その理由として「容量を埋めるために，これだけ開発期間がかかってるんだから高いんですよ」と。すべてのゲームが，そこまで言えるだけのクオリティを持っているのかどうかには疑問がありますね。

山下：レーザーディスクのソフトは，再販するときに「エバーグリーン」とか「ブロックバスター」とか銘打って，安い値段でだしているよね。そういうユーザーのことを考えたシステムを，ゲーム業界も導入していいんじゃないかと思う。制作コストがペイできた段階で，以後の再販分の価格を安くしていく，というように。

ベニー：それと，1回読み込んだら，本体にすべて入ってしまう2メガの容量のゲームとかありますよね。そういう形で，以前にカートリッジやカードで発売されていたソフトが，CD-ROMで2,000円ぐらいで再販されるっていうんなら，それは価値があると思いますよ。

山下：たとえばセガは，メガCD用のソフトを自社でほんの少ししか発売していないんだけど，メガドライブの初期のカートリッジの名作ゲームをまとめて収録したCD-ROMソフトを，すぐにでも発売するべきだと思う。アメリカ市場では，「スポーツ・コレクション」とか「RPGコレクション」とか数種類が予定されているのに，日本が遅れをとっているのは残念だよね。

手塚：メモリを有効に活かして，とことんデータ性の高いものを作ろうと思ったら，それこそ3～4年の大作になっちゃいますからね。そうすると，ハードの台数がそれほどでてないわけだから，制作費の元は取れないでしょうしね。

ベニー：それを求めるのは，CD-ROMドライブがもっと普及してからじゃないと仕方がないんですよ。だから，今の段階で普及させるつもりならば，カートリッジじゃなくて，CD-ROMだから安い――そのあたりを売りにしていくしかないんじゃないですか。

山下：『天外魔境II』などは，破格の制作費をつぎこんで，とにかくCD-ROMのハードを普及させようという意図も持った作品だよね。

手塚：『天外II』は別格としても，それ以外の作品で，よくビジュアルと声が入っているから，感情移入しやすいって言われますよね。ボクはそうかなぁと疑問に思っちゃうタチなんです。じゃあ『ドラクエ』『ウィズ』や『ファイナルファンタジー』だとかじゃ感情移入できないのか。感情移入度がより強くなるという言いかたもできるかも知れないけど，ボクはビジュアルとかを入れるんだったら，省いてもいいからもっと安くしろと言いたいで



▲CD-ROMの能力を活用して，PCエンジン・ユーザーをうならせた『イースI・II』(ハドソン)

すね。
ベニー：逆に，ビジュアルが入っているから感情移入できないっていう意見もありますよね。
手塚：あと，デジタル・コミックってありますよね。あれってなんか，買ったユーザーが納得してるのかなって部分がありますよ。今のデジコミって，アドベンチャー・ゲームのようなコマンドがあるでしょ，不思議なことに。で，ボタンをこちょこちょ押していくと勝手に進む。だったら，そんなもの排除しちゃって，完璧に観せるだけのディスクを，2，500円とか3,000円でだせないものかなぁ。CD-ROMソフトがビデオの代わりにならないかなって，思ってるんですよ。たとえば，シリーズものとかいう感じで。
ベニー：そうなるとコスト的に考えて，ふつうのアニメ作っちゃったほうがいいんじゃないの？　あるソフトハウスの人に聞いたんですけど，何分かのビジュアルを作ることになって，アニメ制作会社に依頼するとしますよね。そうすると，線画なのに──色はソフトハウス側が着色するのに，通常のアニメを作る場合よりも高い金額をふっかけられるって話ですよ。
山下：一番簡単なのは，すでにある映像の素材を使って，何か作っちゃうことでしょう。この間も，ウルフ・チームに取材に行ったときに提案したんだけど，たとえば『サンダーストームFX』とか『ロードブラスター』のシステムっていうのは，プログラム部分はほとんど流用できて，絵のデータを入れ替えてるわけでしょ。そうしたレーザーディスク・ゲームの移植だけじゃなくて，いわゆるトレンディー・ドラマ──たとえば『東京ラブストーリー』でも何でもいいんだけど，そうしたドラマが流行っていた頃に，『東京ラブストーリー』の映像を使ったゲームを売ったとしたら，これまでのゲーム・ファンとはちがった，OLや女子高生も巻き込んでいけるんじゃないかと思う。
手塚：『サザエさん』とかもできるわけですか。長谷川町子が許さなかったかな（笑）。
山下：一番子供に売れそうなのが，『ドラゴンボール』のアニメの版権を買ってきて，それを使って，『タイムギャル』風のゲームを作ったものでしょう。ボタンを押したら，かめはめ波がでるシーンとか，今のウルフのシステムがあれば，簡単に作れると思う。
ベニー：版権料をペイできるかって問題がありますね。
山下：現状ではそうだね。それと，なんだかんだ言っても，今のハードでは，画質が落ちちゃうし，動画枚数もちょっと厳しくなる。だから，もっとマシン・パワーが上がって，CD-ROMのハードが普及した将来的な話になっちゃうかもしれないけど，ぜひそういう方向性も期待したいね。

任天堂が作るCD-ROM用ゲームはどうなる？

山下：話を変えて，任天堂のスーパーファミコン用のCD-ROMアダプタが，来年の8月頃にでるんじゃないかと言われてるわけだけど，当然，任天堂のことだから，最初に自社の自信作をもってくるはずだよね。『スーパーマリオ』とか『ゼルダ』とか。『マリオ』のほうはかなり進んでるという噂もあるんだけど，果たして任天堂が，CD-ROMを使ってどんなゲームを作ってくるのか，予想してみない？
手塚：『パイロットウイングス』の拡張版がでるんじゃないかって気がしますね。あれって，いまいち自由度なかったですよね。だから，ただ箱庭みたいなところを本当の意味で自由に飛べるゲーム──飛行機を操作して，橋の下をくぐると何点入るといった，隠れボーナス探しができるとか。あるいは，今回のプレイは，高度何メートルというスゴく低いところをずっと飛んでみようとか，自分で好き勝手なキマリを作って遊べるほど自由度の高いゲームが登場するんじゃないですかね。
ベニー：「お前あそことおったかよ」とか「2本のポールの間をくぐったか」とか言って楽しめる，遊ぶツールになると，おもしろいですよね。
山下：大容量をいい意味で活かして，無茶苦茶に広大な世界を入れておいて──たとえば赤道にそって1周するだけでも1時間かかるような，広大な世界を入れておく。で，プレイヤーが好き勝手にその世界を飛び回って，「あそこにおもしろい建物があったよ」とか「××の海のはずれに明け方に行ったら島が浮かんでいた」とか，自分だけしか見つけていない情報を交換し合える，本当の冒険ゲームみたいなものがあったらおもしろいよね。
手塚：だから，スーファミ版の『ゼルダ』で不満だったのが，世界が広いように見えて，じつは意外と狭いんですよね。もしも，誰も行ったことのないところだとか，そういうのがあったら，おもしろいと思うんですよ。
山下：それから，CD-ROM版の『スーパーマリオ』もでてくるとは思うんだけど，どんな風に変わると思う？
手塚：アニメーション・マリオになるかなって思ってたんですけど，それって任天堂が新チップを開発したじゃないですか。だから，そっちに回るんじゃないかなと思うんですよね。レイトレみたいな感じのマリオが立体でアニメしながらゲームできるみたいな。
山下：ボクもアニメーション・タイプの『マリオ』──アメリカではTVアニメでマリオがやっているんだけど，ああいうのが画面の中で動き回るような『マリオ』になるんじゃないかと思うんだけど。



▲『F-ZERO』と同じく，スーファミ用『パイロットウイングス』（任天堂）にも根強いファンがついている

手塚：あれぐらいのキャラを自由に動かせるのがでてもおかしくないですよね。LDゲームを発展させたような。
山下：CD-ROMアダプタの性能を利用して，『マリオ』が3Dになるっていう噂もあるけど。
手塚：そういう場合でも，おそらく『スペースハリアー』みたいな『マリオ』にはならないでしょう（笑）。
ベニー：そんなの，キノコ踏むのも一苦労だよ（笑）。
手塚：ハードの性能から考えるなら，『スターブレード』が移植されてもおかしくないですね。でるかどうかは別にして。
ベニー：まあ，任天堂はちゃんとしたクオリティの作品をだしてくるとは思うんですよね。ただ，不安なのは，きっちりと監督しないと，他のソフトハウスが，CD-ROMという肩書きだけのゲームを乱発してくるかもしれないってことですよ。
手塚：任天堂から，けっこうキツいお達しがでるんじゃないですか？　セガがメガドライブのサードパーティ対象にやっている点数システムみたいな。
山下：任天堂は，サードパーティが1年間に発売していいソフトのタイトル数の制限をしているよね。それに対しては，いろいろ言う人がいるし，ソフトハウス側にとっては気分のいいことじゃないのかもしれない。でも，客観的に見てね，マーケットをある程度のレベルで保つには必要なんじゃないかという気もするよね。ああいうのがなかったら，それこそ月に1本，どうでもいいようなゲームをだしてくるメーカーがあるかもしれないし。
手塚：とにかく任天堂の社長があそこまではっきりと，「CD-ROMならではのゲームをウチだけは知っている」（'92年11月号）と言っているんですから，任天堂が作るCD-ROMゲームは本当に楽しみですよね。

短期集中攻略

■発売元：マイクロプローズジャパン
■対応機種：PC-9801VM21以降
■価格：12,800円
■HDD対応(CPU80386以上，RAM1.6MB以上，MS-DOSVer5.0のシステム下でのみ組み込み可)
■MIDI対応（MT-32)
■発売中

力で攻めるか，外交でかわすか。それが問題だ。

『シヴィライゼーション』

Written by 猪野清秀

第2回

海の向こうからやってきた，イカす文明育成SLG（シミュレーション・ゲーム）『シヴィライゼーション』。地球を舞台にした壮大なゲームであるだけに，腰をすえてプレイし，さまざまなテクニックを駆使しないと，制限期間を生き延びることすらむずかしいかもしれない。

だがもう安心。この記事さえ読めばあら不思議。サクサクとプレイできることまちがいなしなのである。「プレイする前に一読」。これが基本だ。



都市をどこに創るべきか？

『シヴィライゼーション』における各プレイヤーの勢力（文明）は，都市の集合体という形で表されている。税収も都市から得られる。都市はゲームの基本単位なのだ。

都市は，その都市自身のブロックと，周囲の方向2ブロック分の領域が支配範囲となっている。都市の住民はこの範囲内に配置され，そのブロックの地形に合ったモノを生産し，収穫として都市に納めていく。

ルール上は，陸上ならほぼすべての場所に都市を建設することができる。だが場所によって，その都市の成長スピードには大きな差がでてくる。もちろん成長は速いほうがいいし，多くの税収を得られたほうが，文明全体の経済が安定する。

ではどんな場所に都市をつくればよいのか？いくつかの条件を優先順位をつけて以下にあげておいた。それに従って判断し，新たな都市建設場所を探してほしい。

(1)他の都市の支配範囲と重ならない場所

都市自身のブロックから2ブロック四方が支配範囲となることは先に書いたとおりだが，都市同士の距離が近付きすぎると，この支配範囲が重なるときがある。この場合，どちらか一方の都市に，そのブロックは支配されてしまうので，結果として1都市あたりの支配範囲が減ってしまう。都市同士の距離を4ブロック取ればそんな失敗はなくなるのである。

(2)食糧の生産が容易な場所

都市の成長は，その都市自身の人口と大きな関係がある。人口が増えれば生産できるブロックが増え，その分だけ多くの生産物を生みだす。結果として人口増加に拍車がかかるワケだ。

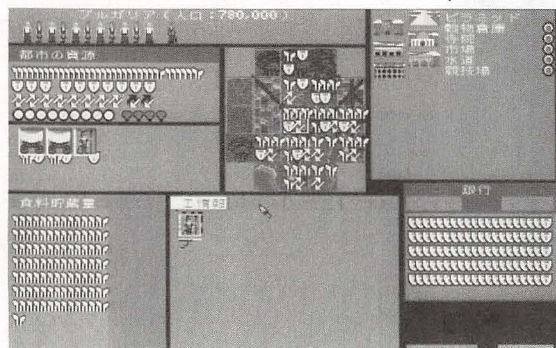
食糧生産が多い地形は「草地」「河川」の2種。古代の4大文明も，すべて河川流域で発生したことを考えると，「河川」のあるブロックで都市をつくるのが望ましい。もちろん，周囲も食糧が多く採れる地形がベストだ。

(3)鉱山資源が豊富な場所

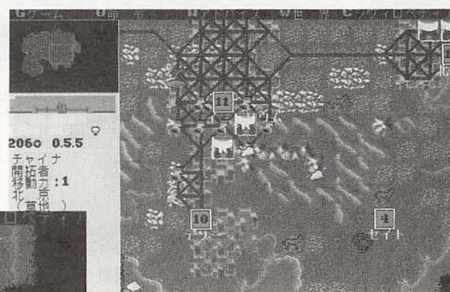
鉱山資源は，都市の建築物の生産や税収に直接響いてくる。資源は「丘陵」や「森林」に比較的多く存在する。また，「宝石」や「牧草地」などの特殊資源マークがブロック内にあった場合，そのブロックから産出される資源の量は跳ねあがる。

たとえば，普段は1単位しか資源を産出しない「砂漠」でも，そこに「油田」があればさらに4単位もの資源を生みだすのだ。

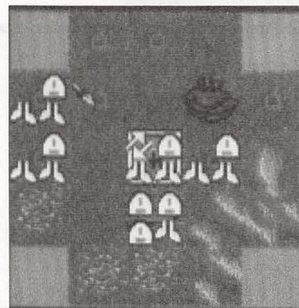
優先順位は(2)より下だが，都市を建設するときには，特殊資源マークを一つでも多く支配範囲内に納めるよう工夫したい。



◀この都市の勢力範囲は他の都市と一部重なっている。赤で囲まれた左上部分がそのブロックである



▶写真の中心付近に連なっているヒマラヤ山脈には，金脈が二つもある。都市をうまく配置したい



◀都市を中心に上下左右2ブロック。これが都市の勢力範囲だ



▲平地が続く都市セイト付近。このような平地の続く地域だと食糧生産も多い

▼世界の七不思議の一つ「ピラミッド」を建設すれば，いつでも好きな政治体制を選べる。ぜひともつくるべし



政治体制と革命

つぎに先月約束した，政治体制について説明しよう。『シヴィライゼーション』では，以下の五つの政治体制を選択できる。

(1)専制政治
(2)君主制
(3)共産主義
(4)共和制
(5)民主主義

各文明は「専制政治」でスタートし，他の四つの体制についてはそれぞれの技術を獲得することで変更できるようになる。もちろんどの体制にも長所短所がある。

簡単にまとめると，ナンバーが大きくなるほど税収は多くなり経済は発展するが，プレイヤーの支配力も小さくなる。

収入が増えること自体はすばらしいのだが，プレイヤーの支配力が小さくなるのは問題だ。(4)共和制と(5)民主主義では，外交官ユニットを使って外交工作をしなければ，他国との戦争も自由にできなくなる。また，軍事ユニットが増えると，都市内の不幸な人々が急激に増え，あちこちで暴動が発生するようになる。

プレイの方法により，どの体制が一番妥当かは微妙に異なってくるだろうが，今回の攻略では(3)共産主義をベストの体制としておすすめする。プレイヤーが自由に他国との戦争ができ，軍事大国化しても不幸な人々が増えず，かつもっとも収入の多い体制――それが(3)の共産主義なのである。

マイクロプローズジャパンから必勝法を伝授してもらった！

今回は，なんとマイクロプローズジャパン社のH.HARUMAKI氏から，必勝法のいくつかを披露してもらうことができた（お忙しい中ありがとうございました）。その必勝メモに注釈を付け加える形で，ここに紹介しよう。

(1)専制政治は早めに切り捨てて，民主主義や共和制をはじめとする，他の変更可能な体制にする。

直前に説明したとおりである。「世界の七不思議」の一つである「ピラミッド」を建設すれば，技術を開発していなくともすべての体制から好きなものを選べる。早めにつくっておくといいだろう。

(2)税率はゲームがスタートしたら，すぐにゼロ近くまで下げる。

(3)鉄道をつくれるようになったら，都市の周りを線路でつなぎ，より多くの収入を得られるようにする。また線路上はほとんど1ターンで無限に動き回れるので，都市と都市をつなぐように敷くとよい。

鉄道があるブロックでは，すべての生産量が50%増になる。鉄道は都市間の移動機関としてだけでなく，増産施設としても有効なのだ。都市と都市を鉄道で結べば，有事の際の軍事ユニットの移動もスムーズに行なえるようになる。

(4)時は金なり。はじめのうちは他の文明との技術交換には素直に応じるようにする。『数学』などの，軍事力に大きな影響を及ぼすようなものを発明したら，取られないようにするため，技術には応じないようにする。

技術革新への投資額が少ないゲーム序盤では，積極的に他文明と技術の交換をして，新たな技術を獲得するのが正解だろう。

かんがいについて

「かんがい」とは一言でまとめると「農地化」。水を引いて土を耕し，より多くの作物が採れるようにすることだ。ゲームでは「入植者」ユニットで行なう。

都市の支配地域内での「かんがい」は食糧増産をもたらすので，ぜひとも行なうべきだろう。

さて，プレイしていて「なぜここにはできないの？」と疑問に思ったことはないだろうか?同じ地形でも「かんがい」できる場所とできない場所がある。以下に可能な場所の条件を，簡単にまとめておこう。

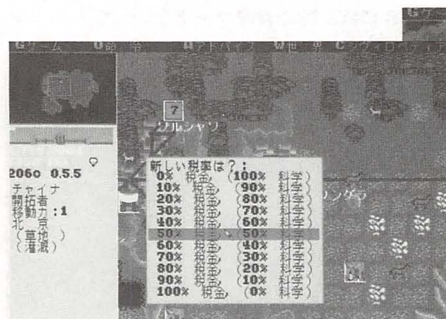
(1)「河川」「草地」「平地」「砂漠」「丘陵」のいずれかのブロックであること。

(2)水のあるブロック（「河川」「海」）か，すでに「かんがい」されているブロックに隣接（縦横のみ。斜めは不可）した場所。

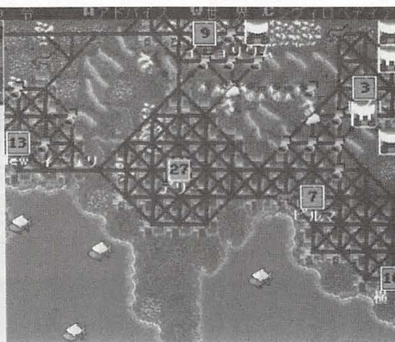
以上の2点を満たせば，「かんがい」は可能だ。

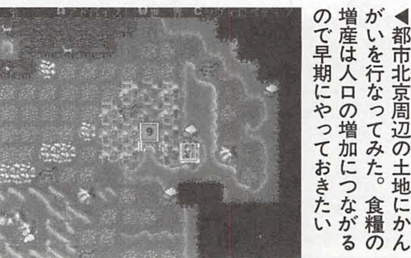


▲技術交換は積極的に行なおう。相手文明の勢力が危険になったら交換を中止すればよいのだ



▲税率はいつも的確な割合になるよう調整を繰り返そう


▲鉄道は都市間の交通機関の役割以上のものを果たす。写真のように鉄道を敷けば，生産力のかなりの上昇が望めるのだ


◀都市北京周辺の土地にかんがいを行なってみた。食糧の増産は人口の増加につながるので早期にやっておきたい

●●●●●●コラムof『シヴィライゼーション』●●●●●●

※1　徴税人を設定すると，税収が多くなる。ただし1ブロック分の開拓者を割り当てねばならなくなるので，一時的ではあるが生産力は低下する。

※2　市場があると，税収と贅沢品が50%増産できるようになる。早めにつくっておきたい施設である。

※3　中盤くらいまでは，技術交換は積極的に行なおう。

※4　都市の施設は売却することもできる。逆に，建設途中のものに資金を投入して突貫工事を行なうことも可能だ。

※5　キャラバン・ユニットによる交易は，そのユニットが到着したときだけでなく，恒久的な利益を都市にもたらしてくれる。また，

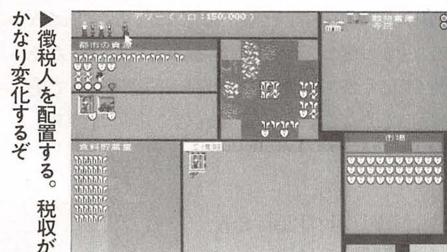
チャイナ文明の攻防〜リプレイ記その2

他文明との接触——古代〜中世

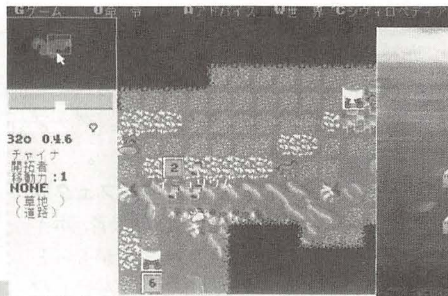
ゲーム内に登場する都市名は，位置関係を明らかにするため，(首都を除き)現実の地名に近いものに可能な限り変更している。たとえば「バビロニア（イラク）」なら，「実際のイラクの付近にある，バビロニア」という意味だ。占領すれば即（　）内の名前に改名される。

[2180BC] 税不足を内政顧問から指摘され，各都市で徴税人を設定する（※1）。
[1940BC]シリア付近でバビロニア文明と接触し，平和条約を結ぶ。
[1900BC]「貿易」の技術を発見。キャラバン・ユニットの生産が可能になる。
[1820BC]首都に市場完成(※2)。バビロニアとの同盟を破棄。
[1700BC]北京〜デリー間の大道路網完成。
[1720BC]バビロニア文明の首都バビロンを占領し破壊。バビロニア文明は滅亡。「鉄器」の技術を得る。
[1600BC]ゲルマン文明とシリア付近で接触。技術交換を行ない，「車輪」を得る（※3）。
[1540BC]資金不足で，仕方なく北京の城壁を売却する（※4）。
[1380BC]ゲルマン文明との同盟を破棄。戦争状態に突入する。
[1180BC]総人口50万人を突破。宮殿増築。
[1140BC]イングランド文明と接触。「地図」の技術をよこせとの脅迫を無視する。
[1080BC]ゲルマン文明のブレーメン（ワルシャワ）を占領し，同文明を滅ぼす。また，「橋梁建設」の技術を発見する。
[840BC]イングランド文明とインド中央部で接触。平和条約に調印。
[780BC]イングランド文明との平和条約を破り，ノッチンガム（エジプト）を攻撃し壊滅させる。
[760BC] 総人口100万人突破。
[700BC]初のキャラバンがデリーに到着(※5)。
[660BC] ロシア文明が「アポロ巨像」を建設（※6）。
[480BC] ベトナム付近でフランス文明と接触。命ごいをしてきたが，差しだしてきた資金が1単位だけだったので，怒って攻撃を開始する（440BCに滅亡）。
[280BC] 予算不足のため，ワルシャワで寺院が自動売却される（※7）。
[240BC] デリーで暴動発生（※8）。
[140BC] イングランド文明にエチオピアを占領され，「航海術」の技術を奪われる。
[60AD] ベルリンに裁判所が完成（※9）。
[80AD] 北京に水道完成（※10）。
[200AD] イングランド文明が「大灯台」を建築。
[420AD] 首都に「王立図書館」がつくられる（※11）。

今回は，図書館がつくられた西暦420年まで。他の文明との接しかたを誤ると，今回のイングランド文明とのいざこざのように，敵にタダで技術を与えてしまうというヘマをしかねないことがおわかりいただけたであろうか？



▶徴税人を配置する。税収がかなり変化するぞ



▲デリー〜北京間の道路網が完成する。後のキャラバン・ユニットの移動には便利だ

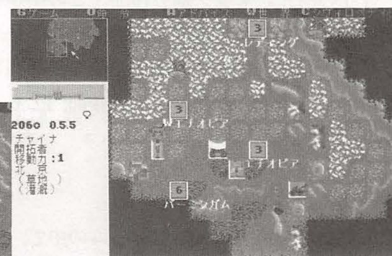

◀デリーで暴動発生／早く鎮圧しないと資金が激減するぞ



▲バビロニア文明と同盟を結ぶ。直後に破棄されるとも知らず，うれしそうな顔をする相手君主



▶メッセージと共に寺院が自動売却される。予算には常に気を配ろう



▲アフリカ大陸北部でイングランド文明とのこぜりあいが続く。強力な軍勢を配置しないと，あとあと面倒なことになるかも？

「世界の七不思議」の生産を速めることもできる。
※6　他の文明が，プレイヤーに先駆けて「世界の七不思議」をつくることもよくある。同時期に自分の文明でもつくっていて，それが無効になってしまうと非常にくやしい。
※7　予算が不足すると，このように勝手に施設が売却されてしまう。注意せよ。
※8　暴動を事前に防ぐためには，「寺院」や「競技場」など，不幸な人々をなくす施設を早めに建設するのが一番である。暴動の起こった都市では生産活動が停止してしまい，税収がなくなってしまうのだ。
※9　裁判所があると汚職が半分に減る。汚職の多い都市でのみ有益な施設である。
※10　水道がない都市では，人口は10単位以上には増えない。中盤以降絶対に必要になる施設だ。
※11　「王立図書館」は「世界の七不思議」の一つで，他の2文明が得た技術を無償で獲得できる美味しい施設だ。できるだけ早期につくっておきたい。

みんなで選ぶ!

1992 VIDEO GAME GRAND PRIX ビデオゲームグランプリ




キミの投票で1992年のグランプリが決まる!

今年も恒例の『ビデオゲーム・グランプリ』の季節がやってきました。

この『ビデオゲーム・グランプリ』は，読者のみなさんや，チャレンジ・ハイスコア集計店のみなさんに投票してもらい，1992年のベストヒット・ビデオゲームを選ぼうという企画です。

ゲーム・コーナーなどにあるゲームは，いつの間にか現れ，いつの間にか消えていくもの。人気によってその周期に差はあるものの，やはり，いつかは新しいゲームにその座（筐体）を譲って，消えていってしまうものです。そんなゲーム達が，ただ消えていくのでは寂しいじゃないですか。みんなで，いいゲームの記録を残し，後世にまで伝えましょう。

「あのゲームはよかった」「このゲームは燃えたなあ」などの思い入れのあるゲームが一つでもある人は，ぜひ，この『ビデオゲーム・グランプリ』に投票してみてください。

投票方法

今年のラインナップは97作品。この中から総合グランプリなどの賞に該当する作品を選びだすわけですが，賞は細かく七つの部門にわかれています。投票は以下の各部門をもらさず記入し，投票してください。

①総合グランプリ

あなたが今年プレイしたゲームの中で，もっとも好きだったゲーム，はまったゲーム，燃えたゲームというのを右ページのリストの中から3作品選びだして，1～3位の順位をつけてください。なお対象となっているゲームは，'91年のビデオゲーム・グランプリの集計以降から，'92年10月までに発売されたゲームとなっています。

記入する際は，ゲーム・タイトルだけでなく，タイトルの前についている番号も一緒に記入してください。そして，その後には，なぜそのゲームを選んだのか，一言，コメントを忘れずに記入しておいてください。できれば「これしかない!」といった感じのコメントよりも，具体的で，個性的なコメントのほうがうれしいです。

②ザ・ベスト・オブ・シューティング

次ページのリストの中から，あなたがもっとも優れたシューティング・ゲームだと思うものを一つ選んでください。「このゲームはシューティングだ」と，あなたが思えば，どんなゲームをあげてもかまいません。

③ザ・ベスト・オブ・アクション

シューティングと同じように，もっとも優れていると思うアクション・ゲームを1作品選びだしてください。これも，あなたがアクション・ゲームと思えば，格闘アクションでも，パズル・アクションでも，アクション・シューティングでも，かまいません。

④ザ・ベスト・オブ・グラフィック

リストの中から，もっともグラフィック表現がすばらしく，美しさに感動させられたというゲームを1作品選んでください。グラフィック以外の要素は気にしないで……。

⑤ザ・ベスト・オブ・サウンドエフェクツ

ゲーム中に使用されたBGM，効果音，ボイスなど，サウンド面全般での完成度がもっとも優れていたと思うものを1作品選んでください。できれば「何面の曲がよかった」「○○というボイスがいい」などのコメントを一緒に記入してほしいです。

⑥ザ・ベスト・オブ・プロダクション

感動のストーリーや，息もつかせぬ波乱万丈のゲーム展開，あっといわせる驚きのエンディングなど，演出のすばらしさに泣いた，泣かされた，心を打たれたというゲームがだれしも一つはあると思います。そんな演出面ですばらしかったと思うゲームを1作，リストの中から選んでください。

⑦メーカー人気投票

あなたが今年1年，もっともがんばったなと思うメーカーの名前を書いてください。もちろん，アーケード・ゲームを発売しているメーカーに限ります。

■以上の7項目を官製ハガキに漏らさず記入し（もっといろいろ書きたいって人はハガキじゃなくてもかまいません），下記住所まで応募してください。みなさんのご応募お待ちします!

しめ切り：12月25日必着
発表：本誌3月号
応募先：〒141東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「1992ビデオゲーム・グランプリ」係

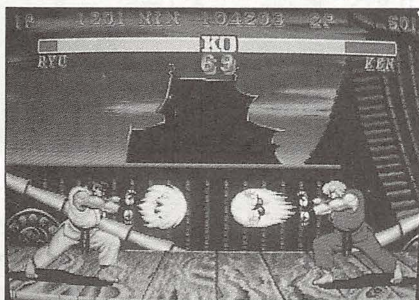
<ハガキ記入例>

①ビデオゲーム・グランプリ
1位
(1)ギャロップ
タイムアタックが熱く，友達と激しく争っていました。
2位
(59)ウルフファング
いろんな機種が選べておもしろかった。
3位
(18)龍虎の拳
最後の必殺技が見つからずに泣いてます。
②ザ・ベスト・オブ・シューティング
(7)ニンジャコマンドー
コマンド入力での必殺技が斬新でよかった。
③ザ・ベスト・オブ・アクション
(5)アンダーカバーコップス
必殺技が爽快!連続技も気持ちよかった。
④ザ・ベスト・オブ・グラフィック
(46)バーチャレーシング
ポリゴンであそこまでできるとは……。
⑤ザ・ベスト・オブ・サウンドエフェクツ
(16)ベースボールスターズ2
ノリのいいBGMが試合を盛り上げた。
⑥ザ・ベスト・オブ・プロダクション
(70)コカコーラ・スズカ8アワーズ
中央のモニタのレース中継が熱かった。
⑦メーカー人気投票
SNK
NEO・GEOソフトの元気がよかった。

1991年ビデオゲーム・グランプリを盛り上げた3作品

総合グランプリ1位

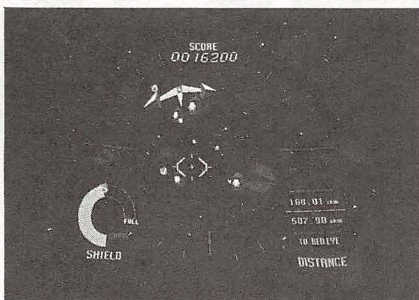
ストリートファイターII



▲1991年のグランプリを総なめしたのがこの作品。カプコンは一昨年の『ファイナルファイト』に続き，2連覇を達成。さて3連覇となるか？

総合グランプリ2位

スターブレード



▲ナムコのポリゴン技術を，広く世間に知らしめた作品。ザ・ベスト・オブ・グラフィックでも1位に輝いています。

総合グランプリ3位

出たな!!ツインビー



◀美しいグラフィックや，軽快なメロディ，楽しい雰囲気がうけ大健闘。ザ・ベスト・オブ・シューティングでも1位になっています。

テキ屋やんまの大予想

カプコン厩舎が強し。『ストリートファイターIIダッシュ』『キャプテン・コマンドー』あたりがやはり本命。去年のグランプリ『ストII』の息子『ダッシュ』は，血統的に見ても手堅いところだ。しかし，『スティールガンナー2』をはじめとするナムコ勢も，ぜひ押さえておきたいところ。セガの『バーチャレーシング』の追い込みも気になる。枠でいくならSNKがおすすめ。

●1992ビデオゲーム・グランプリ投票リスト●

アイレム	(1)ギャロップ
	(2)サンダーブラスター
	(3)ガンホーキ
	(4)ボンバーマンワールド
	(5)アンダーカバーコップス
アルファ電子	(6)スラッシュラリー
	(7)ニンジャコマンドー
	(8)ワールドヒーローズ
SNK	(9)ロボアーミー
	(10)餓狼伝説
	(11)サッカーブロール
	(12)フットボールフレンジー
	(13)ラストリゾート
	(14)ミューティションネイション
	(15)クイズ迷探偵ネオ＆ジオ
	(16)ベースボールスターズ2
	(17)キング・オブ・ザ・モンスターズ2
	(18)龍虎の拳
NMK	(19)はちゃめちゃファイター
	(20)サボテンボンバーズ
カネコ	(21)マジカルクリスタルズ
	(22)Bラップボーイズ
カプコン	(23)ブロックブロック
	(24)キャプテン・コマンドー
	(25)ナイツ・オブ・ザ・ラウンド
	(26)ストリートファイターIIダッシュ
	(27)バース
	(28)アドベンチャークイズ・カプコンワールド2
コナミ	(29)ゼクセクス
	(30)サンセットライダーズ
	(31)ヘクシオン
	(32)G.I.ジョー
	(33)アステリクス
	(34)X-MEN
	(35)バッキーオヘア
ジャレコ	(36)64番街
	(37)グランプリスター
	(38)ソルダム
セガ	(39)スパイダーマン
	(40)FIエキゾーストノート
	(41)クイズ廊下に立ってなさい
	(42)アラビアンファイト
	(43)エアレスキュー
	(44)スタジアムクロス
	(45)ウォーリーをさがせ！
	(46)バーチャレーシング
	(47)デザートブレイカーズ
タイトー	(48)メタルブラック
	(49)プリルラ
タイトー	(50)パワーホイールズ
	(51)クイズ地球防衛軍
	(52)サイレントドラゴン
	(53)ギャラクティックストーム
	(54)ウォリアーブレード
	(55)デッドコネクション
	(56)アラビアンマジック
データイースト	(57)タンブルポップ
	(58)キャプテンアメリカ＆ジ・アベンジャーズ
	(59)ウルフファング
	(60)ダークシールII
	(61)ファンキージェット
東亜プラン	(62)ゴークス
	(63)フーピー
	(64)フィグゼイド
	(65)達人王
ナムコ	(66)ソルバルウ
	(67)コズモギャング・ザ・ビデオ
	(68)スティールガンナー2
	(69)タンクフォース
	(70)コカコーラ・スズカ8アワーズ
	(71)爆裂クイズ魔Q大冒険
	(72)バブルトラブル
	(73)スーパーワールドスタジアム'92
	(74)ファイナルラップ3
	(75)スーパーワールドスタジアム'92<激闘版>
バンプレスト	(76)ウルトラマン倶楽部
	(77)超時空要塞マクロス
ビスコ	(78)ドリフトアウト
	(79)アンドロデュノス
ビデオシステム	(80)F-1グランプリ
	(81)ソニックウイングス
その他	(82)WWFレッスルフェスト(テクノスジャパン)
	(83)ポラックス(NTC)
	(84)シュトラール(UPL)
	(85)セルフィーナ(イーストテクノロジー)
	(86)ターミネーター2(バリー/ミッドウェイ)
	(87)テレビ合衆国クイズQ&Q(ダイナックス)
	(88)レジオネア(T.A.D.)
	(89)スーパーハイインパクト(ミッドウェイ)
	(90)ブレイゾン(アトラス)
	(91)セイブカップサッカー(セイブ開発)
	(92)リムロッキンバスケットボール(Incredible Technologies)
	(93)クイズDNAの反乱(フェイス)
	(94)サンドスコーピオン(フェイス)
	(95)B.O.T.S.S.(マイクロプローズ)
	(96)スーパー上海(ホットビィ)
	(97)富士山バスターズ(サミー工業)

アーケード・ゲーム・ギャラリー

ビューポイント

㈱サミー工業/SNK

VIEWPOINT



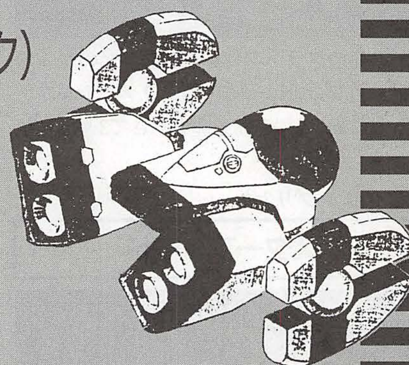
©SAMMY 1992

今回で8回目をむかえる「アーケード・ゲーム・ギャラリー」ですが，久々の登場となりました。そこで，簡単にこのコーナーの内容を説明しておきましょう。ここでは，話題となっている業務用ゲームのさまざまな設定資料を紹介しています。普通にゲームをプレイするだけでは知ることのできないバック・ストーリーなどを読者のみなさんに知ってもらおうというものです。ゲームの別な一面を知る手段として，みなさんの役に立つものになれば，非常にうれしいです。

そこで，今回のターゲットとなったゲームは，NEO・GEOではじめての斜め視点(クォーター・ビュー）によって画面が構成されたシューティング・ゲーム『ビューポイント』です。このゲームの特徴の一つに，大小問わず，すべてのキャラクターが立体的で細かい動きをするなどのグラフィックの美しさがあげられます。

今回は，ゲーム・システムの設定内容と，ザコからボスまでをふくむ，ゲームに登場する全キャラクターのイラストを中心に紹介しましょう。 (山中直樹)

1P自機 AC-01(白)
2P自機 AC-02(ピンク)



1P機と2P機とでは，配色のちがいがあるものの，それ以外の外見と性能に関しては，どちらも同じものとなっている。

ゲームは1～2人でプレイすることができ，2人でのゲームプレイは，プレイヤーがミスするごとにプレイ画面が交代される。ただし，業務用に限ってはディップ・スイッチの設定を変更することにより，2人同時プレイやその途中参加が可能となる。

全敵キャラクターの紹介

『ビューポイント』に登場する敵キャラクターは50種類以上にもおよぶ。そのため，これらを徹底的に紹介するとなると，スペースが足りなくなってしまうので，名前とイラストと登場ステージだけに限定して紹介。誌面では紹介できないキャラクターの美しいグラフィックと動きについては，ゲーム画面で確認してほしい。

チェクタ	1ステージ	デストロイヤー	1ステージ
カバード	1ステージ	サイドハッチ	1ステージ

スローロ	全ステージ	グローン	1,3,4ステージ	ウェル	1ステージ	リチャード	1ステージ
ハヤソウ	全ステージ	ヤガサキ	1,3,4,6ステージ	コイルス	1ステージ	ヨシダ	1,3,4,6ステージ

■ 自機ショットの性能 ■

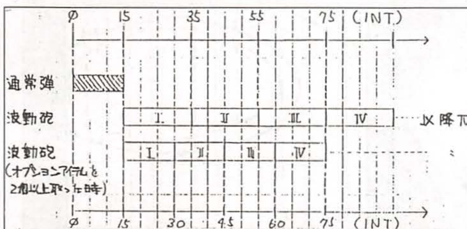
シューティング・ゲームにはつきものの，自機から発射される弾は「ノーマル・ショット」と「波動砲」の２種類。

ノーマル・ショット

○攻撃力は低いが連射できる。
○何かにヒットすると消滅する。

波動砲

○攻撃レベルは４段階。
○ショット・ボタン（Aボタン）を押し続けることで攻撃レベルが上がり，ボタンを離すとレベルに応じた波動弾を発射できる。
○弾が敵に当たった場合，相手の耐久力が低ければ貫通し続ける。
○オプションを装備した状態でオプション・アイテムを取ると，波動レベルの上昇スピードが速くなる。



▲オプションを二つ以上取ると，波動砲を最大レベルにする時間が2/3に短縮される。

■ オプションの能力 ■

これまでに紹介したショットやボムだけでも，『ビューポイント』の戦場を生き延びるのはキツい。そこで，攻撃の補助をするアイテムとして「ガード・ポット」というオプションを装備することができる。

○特定の編隊を組んでいる敵を全滅したり，点滅している敵を破壊することにより登場するオプション・アイテムを取ると，自機の両脇にオプションが二つ装備される。
○オプションは何があっても破壊されない。また，オプションを体当たりさせて，敵にダメージを与えたり，敵弾を吸収させることが可能。ただし，レーザーなどの貫通弾やオプションの体当たりでは破壊しきれなかった敵はオプションを通りぬけてしまう。
○オプションを装備した自機がノーマル・ショットを発射すると，そのタイミングに合わせてオプションも同等のノーマル・ショットを発射する。ただし，自機が波動砲を発射しても，オプションはノーマル・ショットしか発射できない。
○オプション・アイテムを二つ以上取ると，ボーナス点が加算され，波動レベルの上昇が速くなるが，オプションの外見や能力にはなんの変化もおこらない。

■ ボーナス点のシステム ■

○星マーク，もしくはオプションを装備した状態でオプション・アイテムを取ると，ボーナス点を得ることができる。
○ボーナス・アイテムは，死ぬことなく連続して取っていくと，得点が増えていく。

下図のとおり，ボーナス・アイテムを連続で取ることは，ハイスコアを記録するための重大要素といえるが，ボーナス・アイテムの最高得点である81,560点を獲得するには，かなりの修羅場をくぐり抜けなければならない。『ビューポイント』の得点システムは，ゲームの腕前がそのまま点数に反映されるといっていいだろう。

取った数	ボーナス得点
1	500
2	1，000
3	3，310
4	5，000
5	10，000
6	33，100
7	50，000
8個以上	81，560

▲この表にある「331～」という得点は，ゲームを開発した「サミー」工業のシャレだろうか？

シャッチー	2ステージ	ジェリフィッシュ	2ステージ	F-XX	3,4ステージ	ピ プ	3,4,6ステージ
チャッピー	2ステージ	ビッグタートル	2ステージ	ホーネット	3ステージ	ルーパ	3ステージ
ゴンゲー	2ステージ	マーリン	2ステージ	センティピート	3ステージ	ムーバ	3ステージ
シーアネマニ	2ステージ	ハイドラ	2ステージ	グリーンキャタピラ	3ステージ	ワ ビ	3ステージ

■ 特殊兵器のボムとは？ ■

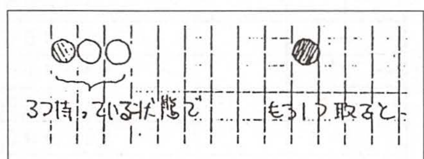
ボムは，緊急事態の回避や強い敵を破壊するのに重宝する。いつ，どんなボムを使うかの参考にしてほしい。

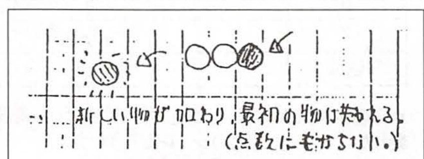
○ファイヤー・ウォール（Fマーク），ホーミング（Hマーク），ショックウェーブ（Wマーク）の3種類ある。

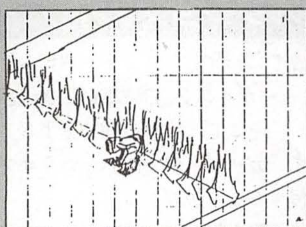
○ボムボタン（Bボタン）を押すことにより，いかなるときにも使用できる。ただし，複数個の同時使用はできない。

○ボムは種類を問わず，三つまでしか所有できない。ボムを三つ持っているときにボム・アイテムを入手した際，一番昔に取ったボムが失われる（下図参照）。

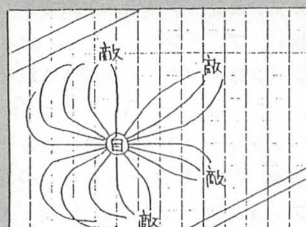
○プレイヤーがミスすると，新しい3種類のボムが持てる限り追加される。



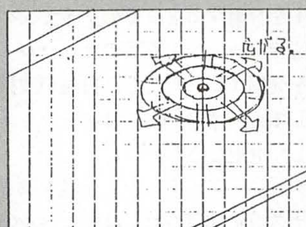




▲ファイヤー・ウォール・ボム。自機の前方に炎の壁があらわれ，触れた敵や弾を消していく。炎の壁は前方に移動しながら，画面の外にいくまで燃え続ける。



▲ホーミング・ボム。自機から16発のミサイルが同時発射され，一番近くにいる敵に狙って飛んでいく。ミサイルが敵に当たるとドーム状に爆発し，敵や弾を破壊していく。



▲ショック・ウェーブ・ボム。画面の中央で爆発が波紋のように広がり，その範囲にいる敵や弾にダメージを与え続けることができる。

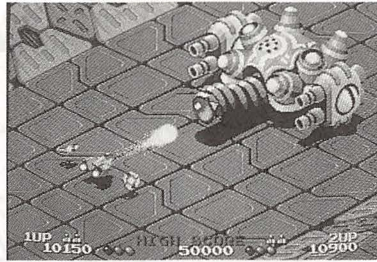
サ ビ	3ステージ	ネジネジ	4,6ステージ	スコーン	6ステージ	クレパ	6ステージ
バットラー	4ステージ	ゴンドーラ	4ステージ	クレーイ	6ステージ	ペンタゴ	6ステージ
R-2	4,6ステージ	キムーラ	5ステージ	ウ カ	6ステージ	テラスター	6ステージ
サドラ	4ステージ	ひまわりZ号	6ステージ	ストーン	6ステージ	タワー	6ステージ

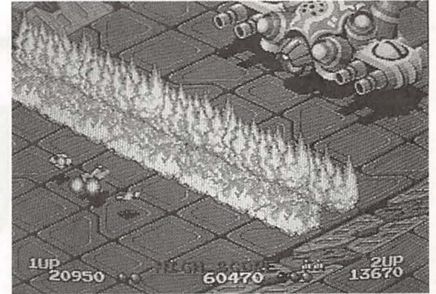
各面のボス紹介

正直，この『ビューポイント』というゲームは非常にむずかしい。その理由として挙げられるのが，ここに紹介するボスがどれも強いことだろう。そのおかげで，ゲーム中では弾と爆発が入り乱れて，ボスのデザインをのんびりと観賞している余裕などない。さらには，途中でゲーム・オーバーになって，一度も対面できなかったボスも少なくないはず。そこで，すべてのボス・キャラクターのイラストを掲載してみた。ゲーム中に味わった屈辱は忘れてじっくり鑑賞してほしい。

さいごに

前担当のやんま氏に大半の協力を求めつつの再連載開始となりましたが，いかがだったでしょうか？





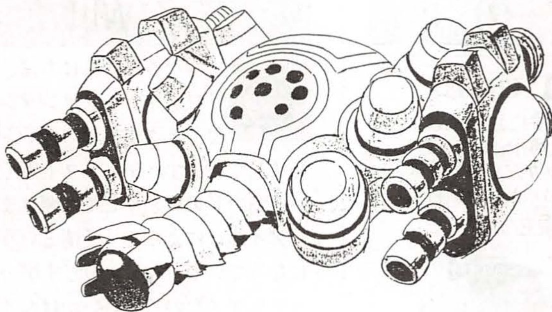
▲▶波動砲やボムなどの攻撃力の高い武器は，ボスとの戦いでその威力を最大限に発揮する。できるかぎりボムを持ってから戦おう



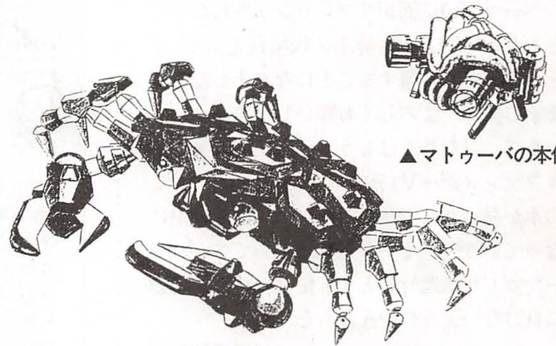
▶マトゥーバは分裂する泡状の弾でプレイヤーを苦しめる。さらに，倒したと思ったらカニみそのような本体が分離攻撃してくるのだ

今後も，リクエストや担当の趣味をまじえつつ多くのゲームをとりあげていくつもりなので，このコーナーの感想や，こんなゲームをとりあげてほしいという希望がありましたら，どんどんお手紙ください。

STAGE 1 スナッピングタートルキング

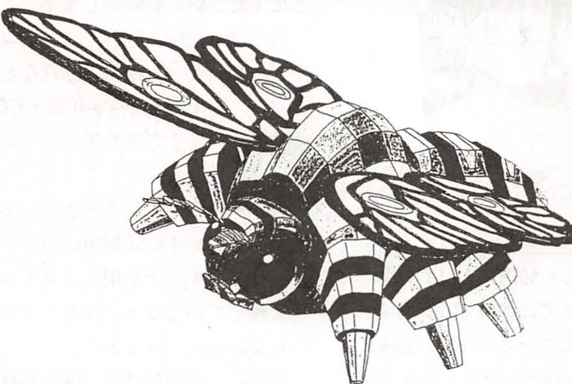


STAGE 2 マトゥーバ

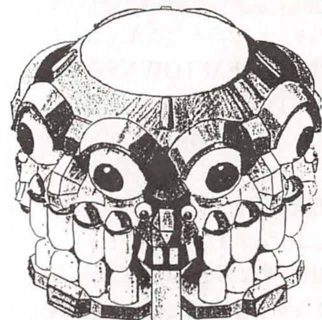


▲マトゥーバの本体

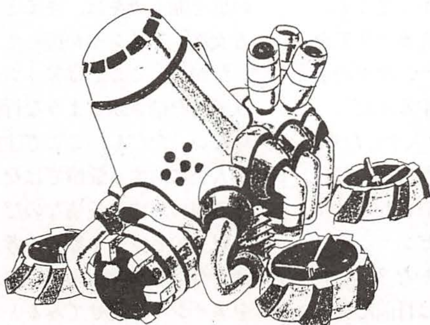
STAGE 3 マザーモス



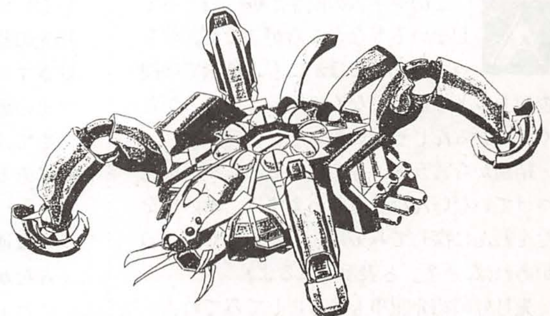
STAGE 4 IDAHO



STAGE 5 KID



STAGE 6 RUIN



AVG, RPG, SLG, ACG……何でもこい!

レスキュー COMPUTER GAME



本コーナーではパソコンや家庭用ゲーム機, アーケード・ゲームなど, CPUを搭載の装置でゲームを楽しんでいる皆さんのためのページです。解けないゲームや, 攻略できないゲームについて, 先生方がアドバイスしてくれます。きまりを守って応募してください。

ベーマガの誌面がリフレッシュされたのにともない(?), 僕も本名の板場利光(いたばとしみつ)で執筆することになりました。いままで同様, よろしくお願いします。

さて, みなさんはもう, SFCの『ファイナルファンタジーV』をプレイしましたか? この本が発売されているころには, 僕も夢中になっている……といいたいところですが, ベーマガも年末進行でとても忙しい時期。誘惑に負けないようにがんばらなくちゃ!

(板場利光)

石見銀山殺人事件



レスキュー隊のみなさん, こんにちは。僕はいま, FM TOWNSの『Ms. DETECTIVEファイル#1・石見銀山殺人事件』をプレイしているのですが, 最初からハマッてしまいました。

いろいろな場所で聞きこみをしましたが, まったく進展しません。わかったことといえば, 佐昆売山神社で変な男を見かけたことと, 羅漢寺のおばさんが安原を見たという情報ぐらいです。どうか教えてください。

【福島県郡山市・おちゃすけ16才】



このゲームの前半で唯一つまってしまいそうなところがここだ。おちゃすけクンのほかにも, 島根での捜査がちっとも進展しなくて困っている人がたくさんいるんじゃないかな?

結論から言うと, キミはあるアイテムを見つけていないんだ。とりあえずは, 木の枝をたんねんに探してみてほしい。あやしいものがあれば, 「?」と表示されるよ。

先月号の紹介記事も参考にしてみてね。

(板場利光)

ZORK(ゾーク)I



ZORK I (PC-98)
黄銅のおもちゃが手に入りません。
森でぜんまい仕掛けのカナリヤを
どうにかするということはわかっているのですが
「動かす」「まわす」「ならす」などやってみたけど
もうどうにもなりません。現在344点で
宝物はこれ以外はたぶん
全部手に入れた
と思います。ぜひ
クリアして次は
ムーンミストが
やりたいので
どうか教えて下さい。



【愛知県知多市・50円ストII17才】



キミのカナリアは壊れてないだろうね。もし壊れているのなら, 最初からやり直したほうがいいと思うよ。

むずかしいのが, どうやってその「壊れていないカナリア」を入手するのかってこと。指先の器用なアイツなら, 卵からカナリアを壊さずに取りだせるかも……そう, ヤツの手クセの悪さをここでは逆に利用するんだ。

さて, 壊れていないカナリアを入手したら, 森である条件のときにそれを使うんだ。だけど, 「カナリアを使う」なんて生やさしいコマンドは通用しない。カナリアはゼンマイで動くんだから……と言えばわかるかな?

これを取れば, エンディングは目前だ!

(隊員No.22・ASP.久保田)

Will

みなさんこんにちは。私はいま, 『ファイナルファンタジー』で有名な, スクウェアのAVG『Will』をプレイしています。が, ラスト近くのコンピュータ室のドアがどうしても開きません。

アイシャによると「愛情という感情がキーになっている」らしいのですが……なにをやってもダメなので, いいかげんイヤになってきたところです。というわけで, レスキューしてください。お願いします。

持ち物は指輪, 写真, コントローラー, カード, レーザー, 遺書, 写真などです。

【愛媛県西宇和郡・ECHO16才】

よくできたアニメーション処理, 入り組んだトラップ……と, 昔の作品ながら見るべき点が多い作品だ。絶対的なプレイ時間が短いので, 私の友人はストップウォッチを用いてタイム・トライアルに興じていたなぁ。昔も今もやることは変わらないねぇ, ほんとに。

質問のこの扉だけど, 扉にあれこれやってみても絶対に開かないだろう。なぜなら, この扉を開くカギは, キミと一緒に冒険している女性, アイシャが握っているからだ。

だから, ここではアイシャの「愛情」という感情を揺さぶるような行動にでなくちゃならない。ただし, ここで注意してほしいのが主人公に対する愛情ではなく, アイシャの生みの親に対する愛情なのだということ。

以上のヒントを参考に考えてくれ。たとえば, 今はなき生みの親の姿が写っているものをアイシャに見せてみるとか……。

(隊員No.22・ASP.久保田)

アンジェラス


レスキュー隊のみなさん，はじめまして。僕は今，PC-8801mkIISR版『アンジェラス』をプレイしていますが，つまってしまいました。

エリスがペルーへきて，ブライアンと一緒にリマ大学のモリアム教授のところに行ったのですが，ここから話が先に進みません。モリアムと話したりしても同じことの繰り返しばかり。こちらが移動したり，「悪魔の福音」を見せたりしても，「私の話を聞いてくれ」と言うだけで進歩がありません。

どうかレスキューしてください。

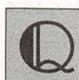
【北海道登別市・万年ヒラ社長15才】


この『アンジェラス』という作品は，とにかく会話や「見せる」などを駆使して，そこに用意させているメッセージをほとんど見ないと先に進めない。そして，同じコマンドでも条件によって対応が変わるから注意が必要だ。

この場面は，エリスが持ってきた鍵によって会話の内容が大きく変わる。選択枝も増えるから，慎重にいきたいところだね。まぁ，すべてのコマンドをためしていけば，何とかなるのがこの作品。行きづまってもめげずにがんばれば，絶対に道は開けるはずだよ。

(隊員No.22・ASP.久保田)

めぞん一刻


私はMSX2で『めぞん一刻』をやっていますが，管理人さんの両親が一刻館にやってきてから，何をしたらいいのかわからなくなりました。話を聞いても同じセリフばかりで，先へ進めません。

その後，管理人室へ行っても一ノ瀬のおばさんがいるだけで，つぎに進む手がかりもつかめません。やはり，招き猫がいるのでしょうか？ '91年8月号に載っていた「招き猫を入手する方法」はうまくいきませんでした。

【広島市・Y.O？才】


やっとのことで管理人室に入り込み，これで管理人さんと話ができると思いきや，そうはさせるかと言わんばかりに，つぎつぎと襲いくるジャマなヤツらのあの手，この手，魔の手の妨害。一ノ瀬のおばさんの襲撃（？）もそのひとつ。

さて，それではどうするかだけど，ここでは一ノ瀬のおばさんの大好物をひたすら与え続けてみよう。大好物とは……一刻館の宴会仕掛人がこの人であることを考えればわかるはず。宴会の必需アイテムと言えば……ね。

(隊員No.22・ASP.久保田)

キングズ・クエストV


レスキュー隊のみなさん，僕はいま，FM TOWNSで『キングズ・クエストV』をプレイしているのですが，ダーク・フォレストと呼ばれる魔女の森でつまづいてしまいました。

まず，マダム・ムスカという占い師に弱い魔法から身を守ってくれるペンダントをもらいました。それからダーク・フォレストにある魔女の館へ行ったのです。その結果，確かに魔女の攻撃は通じないのですが，こちらも魔女の館に入ることができない……という状態になってしまいました。

他のところに行くとクモとか植物に食べられてしまい，先に進めません。いったいどうしたらよいのでしょうか。

持ち物はペンダント，はちみつ，魔法の杖，カスタードパイです。

【群馬県群馬郡・川田哲也15才】


まるで絵画の世界の中を冒険しているような気分が味わえる『キングズ・クエストV』の質問だね。暗闇の森の中にひっそりとたたずむ魔女の館なんて，まるで幻想的な絵画を見ているようだ。

とは言え，それに感動しているだけじゃ魔女の館へは入れない。さて，そこで魔女をこの場面から消す必要があるんだけど，そのためには砂漠のとある場所で手に入る，あるアイテムが必要なのだ。

まずは砂漠へ行き，盗賊のキャンプと神殿を探すことからはじめよう。でも，ここでやることはむずかしい。あるときは岩かげから追いはぎの行動を観察しなくてはならないし，またあるときは盗賊のキャンプに乗りこんで，あるものを盗みださなくてはならないし……。キミの注意力がものをいうぞ。

最後にひと言。そのアイテムは自分が使うと，大変なことになるので注意してね(でも，一度はためしてみるのもいいかも)。

(隊員No.22・ASP.久保田)

ウィザードリィ外伝I


私は『ウィザードリィ外伝I・女王の受難』をプレイしていますが，地下6Fでつまってしまいました。

地下6Fに入ってすぐのところに看板があるでしょう？ ここでドアを探すと「誰がアイテムを使いますか」となりますが，いったい何のアイテムを使えばいいのかわかりません。

あと，地下4Fにあった，5,000ゴールドの宝箱は何に使うのですか？ 教えてください。

【千葉市・ぱぴお14才】


聞いて驚くなかれ。ここで使用するアイテムは「時限爆弾」なのだ。ただし，時限爆弾なんてのは迷宮のどこを探してもないので，自分で作ることになる。その材料が手に入るのは地下4・5F。そのうちひとつは，キミが持っているものだよ。ただし「類似品」には要注意。

さて，景気よく「どっかーん！」とやったあとは，落盤の激しい階でも調べてみよう。すると……おぉっ，マップが一部変わっているではないか。さぁ，新たに探索し，真の地下6Fへの入口を探してくれ。

でも，まだまだ先は長過ぎる。敵もサギのように強い。気合いを入れて進むべし！

(隊員No.22・ASP.久保田)

バーズテイル


PC-9801版『バーズテイル』でつまること数か月。発売日に買ったのに，もうとっくにIIが発売されているというのに……はやくIをクリアしたいよ～。

ということで質問です。キリアランからマンガーの塔に入るのに必要な「オニキスの鍵」をもらうことに成功しましたが，マンガーの塔の入口がどこにあるかわかりません。いままでの迷宮はすべてマッピングしました。迷宮などに書いてある文字もすべて書き取りましたが，マンガーの塔の入口を示すようなヒントはなかったと思います。

ハーキン城での質問に答えていないのですが，これがいけないのでしょうか？ どうか，どうか教えてください。

【愛知県瀬戸市・匿名希望？才】


うんうん，キミのその気持ちはよくわかる。何しろ私もこれは偶然進めたようなもんだったからなぁ。

聞いて驚いてくれ。じつはマンガーの塔への入口は，なんと最初の冒険の舞台，下水道のB3Fにあるんだ。ここでキミは「下水道にB3Fなんてなかった」と反撃してくるだろう。しかし，じつはこれが存在するんだ。

ここで思いだしてほしいのが，このゲームでの昇降は，階段を使うものと穴を使うものの2種類があるということ。下水道の場合は後者なんだけど，その穴のある部屋はB2Fのダークゾーンの奥だから始末が悪い。幸いにしてそこは普通の部屋だから，灯りをつければわかるんだけど……。これが目を皿のようにでもしないとわからない穴なんだよなぁ。

まぁ，正規のルートで行くなら，B2Fの北東付近を調べてみよう。だけどこの際，呪文で下に降りたほうが早いかも……。

(隊員No.22・ASP.久保田)

真・女神転生

Q 吉祥寺にあるエコービル（本当はターミナルエコーっていうんだよ）の最上階にでてくるボスキャラみたいなのがどうしても倒せません。たしか名前はドウマンとかいったかな？

とにかくシバブーばっかり唱えて身動きがとれなくなっちゃって，一方的にやられてしまいます。

というわけで，もし何か簡単な倒しかたがあるなら，ぜひ教えてください。

【東京都武蔵野市・吉祥寺キッチー20才】

A ボクもこのボスでずいぶん苦しんだけど，レベル12のときに何とか倒すことができたんだ。吉祥寺キッチークンのキャラクターのレベルがいくつなのかは，ハガキに書いてなかったんでわからないけど，もしボクよりも低かったら，もうちょっと経験値稼ぎして，レベルをあげてから再度挑戦してみよう。

もしも，レベルがじゅうぶんあるのに倒せないときは，自分の家から南に下ったところにある（井の頭公園の近くだ）赤い屋根の建物へいってみよう。中には邪教の館があり，2身合体・3身合体で仲魔をパワーアップすることができるぞ。ちなみに，自分の家で飼っていた犬のパスカルと仲魔を合体させると，魔獣ケルベロスができるから，こいつを連れていけば結構楽に倒せるよ。

（石井弘一）

Q スーパーファミコンの『真・女神転生』の質問です。東京○○後の新宿にいるのですが，その後，何をすればいいのかわかりません。オザワのオフィスに行っても，まったく相手にしてくれないし，××にいる少女も助けられません。

いままではスムーズにお話が進んでいたのですが，ここでパッタリと進行が止まってしまいました。もしかして，何かやり残したことがあってハマってしまったのでしょうか？現在のパーティ構成は，主人公，ロウヒーロー，カオスヒーロー，そして仲魔が数体です。ひょっとして属性が関係しているのですか？

【東京都文京区・藤崎れいか？才】

A オザワに相手にされないのは，そこでイベントを発生させるためのフラグが，完全に成立してはいないからなんだ。が，だからといって，ハマってしまったわけでもない。ちゃんと今の段階で，条件を満たすことのできるものだ。

新宿の街は，あますところなく探索してみたかな？ 東京○○後の新宿では，それ以前では会うことのできなかった人たちが，大勢いるのだ。もう1度，全部を巡ってみることをおススメするよ。たいして広くもないし。

さて，チェックしていないフラグを成立させるにはどうすればいいか。まだ，序盤なので，ズバリと書いてしまおう。ディスコ内にある階段から地下へ降り，そこにいる人と話をすればいい。そうすれば，オザワのオフィスでイベントを発生させることができる。

このイベントは，発生条件がちょっと入り組んでいる。いまの方法をクリアしていても，あるアイテムを持っていると，ダメなのだ。そのアイテム名は書かない。"壺"とだけは言っておこう。持っていれば，オザワのセリフの中にでてくるしね。こういったときは，迷わずにそのアイテムを捨ててしまおう。何度でも入手できる物なのだから。

オザワを倒すと，さらに混沌とした物語が進行していくよ。狂気と暗闇の物語が，ね。

（佐久間亮介）

ソードダンサー

Q レスキュー隊のみなさん，僕はいま『ソードダンサー』の溶岩の面でつまっています。溶岩めがけて氷の爪を投げ，固まらせて上の段に上がったまでは良かったのですが……。

上がったところにスイッチがあり，それを押すと溶岩の池に橋がかかるのですが，スイッチからそこまでの道のりが遠く，着くまでに橋が沈んでしまいます。どうすれば橋が沈んでしまう前に，橋を渡れるようになるのか教えてください。お願いします。

【愛知県春日井市・伊藤研司16才】

A 『ソードダンサー』のトリックで比較的多く見られるのが「ジャンプ&ダッシュをいかに使うか」といったもの。じつはこの場面もそのひとつなんだ。

確かにこの通路は曲がりくねっていて，歩いていたらとても間に合わない。だけど走ればいいかというとそれもちがう。

一見，遠い道のりのように見えるけど，直線距離は非常に短いんだよ。だから，もうこの際通路なんか無視して，ピョンピョンと高速で一気に駆け抜ければいいのさ。

（隊員No.22・ASP.久保田）

ハイドライドIII

Q レスキュー隊のみなさん，こんにちは。僕はPC-8801シリーズ『ハイドライドIII』をやっていますが，森の町の片すみにある洞窟（禁断の洞窟）でつまってしまいました。

封印を聖水で解いて，中に入ったけど，聖なる光のところがわからないんだよ～ん。聖水を再び使ってもムダでした。

異次元世界の音のするところで足元を調べてもムリだ。助けて～。持ち物は次元のお守りと角笛と聖水です。時の扉はどこにあるの？幻想の町で他に何かしなきゃならないとか？

ひぇ～，なんとかしてぇ。

【兵庫県神戸市・名無しのドンベエ？才】

A なんだか非常に錯乱しているようだね（名前も書き忘れてるし）。ここでは，おおまかな展開を記していくから，十分参考にしてほしい。

まずは禁断の洞窟で，B1Fに5か所，B2Fに5か所（つまり計10か所）にある聖なる光を全部浴びること。すると，B2Fの封印された場所を通れるようになる。そこではあるアイテムが手に入るぞ。あと，この洞窟で炎の剣と妖精のヨロイを手に入れておくようにね。

そのアイテムを，幻想の町の刑務所にいる誰かに見せれば，キミの疑問はもう解決だ。最後の闘いのときは近いぞ！

（隊員No.22・ASP.久保田）

ソリッドスネーク

Q 僕は今，MSX2の『ソリッドスネーク』をプレイしているのですが，ヘリポートにいるボス「HIND-D」が倒せなくて困っています。

友人から「対空ミサイル・スティンガーで倒せるよ」と聞いたのですが，かんじんのスティンガーを持っていない!! ザンジバービルを探しまくっても見つからず，途方にくれております。どーかレスキューお願いします。カードは1と2を持ってます。

【東京都大田区・きょうろん？才】

A いまのキミの状態だと「HIND-D」打倒までの道のりは長いぞ。ここは本当に難所が続くので，ていねいに解説していくことにしよう。

「HIND-D」が現れたときに無線を使い，ある人と話せば，対空ミサイルのおおよそのありかがわかるはず。最初の問題はそこまでの道のりで，底なし沼が行く手をはばむ！だけど，ある情報によるとトラックがこの上を通過していくという。

じつは，ここには通れるルートというのがあるんだ。見た目じゃ区別できないから，踏んでみるしかない。落ちそうになったらすぐにはい上がってルートを探す！ このようにすれば先へ進めるはずだ。

ところが，そこには別のボスが待機している（「HIND-D」より強いと思う……)。こい

つは常に主人公とは反対側を逃げるように移動するイヤなヤツだ。それを逆手にとって，ヤツの走るところに地雷を仕掛けておけばいい。何回か試行錯誤してみよう。

じつは，対空ミサイルを探すのはそこからなんだけど，情報に注意していれば簡単に見つかるだろう。これは自分で探してほしい。

「HIND-D」との決戦で気を付けたいのは，対空ミサイルの使いかた。何しろ対空ミサイルの使用中は移動ができないからね。

コツとしては，いつでも隠れられる場所から攻撃し，撃ったらすぐ隠れること。そして，ヤツの旋回するあたりを先読みして狙うことかな。まぁ，いろいろ試行錯誤してみよう。

(隊員No.22・**ASP.久保田**)

キャッスルズ

Q PC-9801版『キャッスルズ』の質問です。このゲームでは，自分の好きなように城をデザインして造れるのですが，具体的にどのような形の城を造るのがいいのでしょうか？

とりあえず，自分の好きな形の城を設計したのですが，途中で破壊されたり，壁が崩れてしまって，なかなか完成しないのです。

何か，城のデザインにコツでもあるのでしょうか？　もしあるのでしたら，ぜひとも教えてください。お願いします。

【神奈川県横浜市・**白石建悟19才**】

A こういうタイプのSLGは，あまり例がなかっただけに，多少むずかしい内容なのかもしれないね。

さて，城のデザインに関しては，ゲーム上いくつか守るべきポイントがあるので，まずはそれを簡単にまとめてみよう。

①柱の間の壁は1あるいは3ブロックにすること。3ブロック以上だと，壁の強度が弱くなってしまう。

②地盤の弱いところはなるべく避ける。これに気を使わないと，いきなり壁が崩れることがある。

③敵が攻めてきそうな方向には，矢窓や油口などをつけて，壁も厚くする。これは，手持ちの兵隊だけで敵の進軍を防ぎきれなかったときに重要となる。とくに油口があれば，敵の1部隊は撃破できるぞ。

④むやみに大きな城を設計しないこと。税収の額や雇える兵の上限は，城そのものの大きさではなく，城を造るときに使ったパーツ数に関係があるのだ。

あと，複雑な形をした城をデザインしても，利点がないばかりか，労働者が配置しにくくなる。シンプルisベストというわけだ。

(**猪野清秀**)

Q 『キャッスルズ』の質問です。ケルト人の襲撃はなんとか兵隊で撃破できるのですが，イベントで現れるその他の兵隊をやっつけることができません。

ケルト人との戦いで兵隊の数が減ってしまい，その数がもとに戻らないうちにイベントが起きてしまうのです。

すばやく兵隊を集めるのにはどうしたらいいのでしょうか？　テクニックがあったらぜひ教えてください。

ああ，また城が崩されていくぅ～。

【東京都練馬区・**巨人負けるな16才**】

A 普通は年に2回，ケルト人がプレイヤーの城目指して襲ってくる。この他に，月イチの「使者のイベント」の展開しだいでは，他勢力が攻めてくることもある。ヘタをすると，毎月襲撃してくる可能性すらあるから頭が痛い。

こんなとき「すばやく兵の損害を回復したい」というのは誰もが思っていることだろう。答えは簡単。兵の賃金を最大まであげればいいのだ。最大値の5にあげれば，通常の倍以上のスピードで，兵は補充されていく。

もちろん財政は厳しくなる。だが，ちょっとしたテクニックを使えば，財政の悪化は最小限に抑えることができるのだ。

兵や労働者への賃金は，毎月の月はじめに支払われる。そこで，毎月2～25日の間は賃金を最高に設定して，集めたい人たち（兵あるいは労働者）を募集する。そして25日～翌月の1日は，今までどおりの賃金に戻すのだ。こうやれば，最小限の賃金で，高速に兵や労働者を補充できるのだ。

ただし，賃金を下げるときに気をつけねばならないのは，通常賃金以下に下げてしまうと，今まで雇われていた兵や労働者までやめてしまうかもしれないということ。もちろん賃金をゼロにすれば，みんなやめてしまう。たとえゲームとはいえ，タダ働きをする人など，どこにもいないのだ。

そうそう，巨人は今年もダメだったね。巨人負けるなクン，残念でした。

(**猪野清秀**)

シヴィライゼーション

Q ベーマガの92年9月号の記事を読んで，おもしろそうなので買ってしまった『シヴィライゼーション』なんだけど，わかんないところがあるんです。

都市を造って発展させていくと，不幸な人というのが発生して暴動がおきますよね？この暴動はどうやったらおさまるんですか？説明書を見ると，寺院とかを造ればいいみたいなんですけど，すぐには完成しないので，被害が広がってしまいます。

暴動の間はお金が入らないし……。どうすりゃいいんだろう？　教えてください。

【北海道室蘭市・**菱川誠17才**】

A 先月から短期集中講座での連載がはじまった『シヴィライゼーション』だが，早速レスキューのハガキがきたぞ。消印を見たところ，どうやら発売日に買ってすぐにプレイをはじめたようだね。

寺院など一部の建築物には，不幸な市民を満足させる効果がある。けれど，すぐには完成しない。暴動が起きる前に防止するのが一番なんだけど，もし起きてしまって，すぐに鎮圧したいときにはどうすればいいのか？

答えは二つある。一つは，軍隊をその都市に送って鎮圧すること。一つの軍事ユニットは，1人の不幸な市民を押さえつける力がある。もちろんどんな軍事ユニットでもかまわない。ただし，プレイヤーが選んでいる政治体制によっては不可能な場合もある。

もう一つは，そして一番簡単にできるのは，市民の一部を専門家の「エンターティナー」（白いベルボトムのズボンをはいてギターを持っているような人。別名プレスリー）にすることだ。1人の「エンターティナー」は，1人の不幸な市民を打ち消す効果がある。

具体的には，暴動が起きた都市の「都市ディスプレイ」を開いて，都市地図のうち使用中の地図スクウェアをクリックする。すると，そこで働いていた人々が「エンターティナー」になるのだ（人口ロースターには「エンターティナー」が登場する）。

ただし専門家たちは生産活動をしない。彼らばかりを増やすと，生産量が減り，食料不足が起きるので，ほどほどにしよう。

(記事も読んでね・**猪野清秀**)

★**板場**：古いものから最新作まで，いろいろ取り揃えてみました。来月も豊富なラインアップでがんばりますので，よろしく！

応募のきまり

質問は1人1シーンにかぎります。
ハガキで応募してください。ジャンルは問いませんが，最初に「AVG」「アーケード」など，ハッキリ表示してください。機種やタイトル，そして体験や失敗したようすを具体的に書いてください。
イラストつきの応募は，タテ書きで，ハガキに黒インクで書きます。左上には2×2cmのスペースをあけておいてください。
宛先：〠141　東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「レスキュー！COMPUTER GAME」係

ベーマガ㊙情報局

オーバーテイク
(ズーム/X68000用)

ネコが重量上げでゲームの処理速度を教えてくれる!

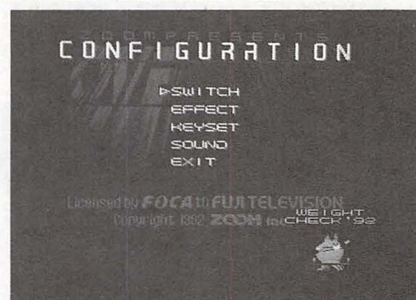
ゲームを立ち上げたら，コンフィグ・モードにして[HELP]キーを押してみよう。画面の右下にズームおなじみのネコが現われて，使用しているパソコンの内部処理速度を表示してくれるのだ。

処理速度はレベル1～5の5段階で表示され，コンフィグでの設定内容を変更すれば，レベルをいろいろと変化させることができる。ネコがレベルを表示するときの行動パターンは各レベルごとに用意されているぞ。



▲この画面で[HELP]キーを押すと

→



▲ネコの登場。しかし，今回はいつもより控え目

全5レベルへの道

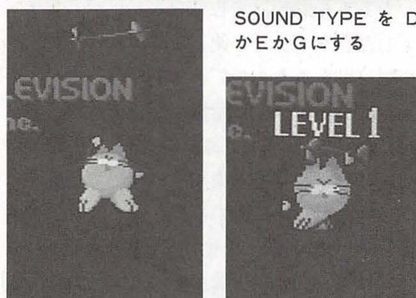
すべてのレベルが見られる設定方法をネコの写真と共に説明しておこう。ただし，指定したパラメータ以外は下記のようになっていることと，パソコンのクロック周波数が10MHzに設定されていることが条件だ。

[SWITCH]	CARS	10
[EFFECT]	POLYWALL	OFF
[SOUND]	SOUND TYPE	A

※すべて各パラメータの初期設定のまま。

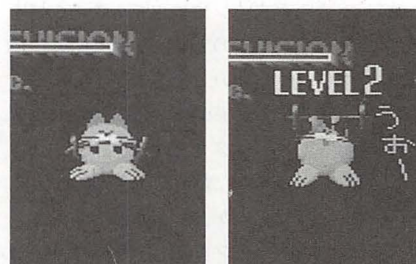
LEVEL 1

SOUND TYPE を D か E か G にする



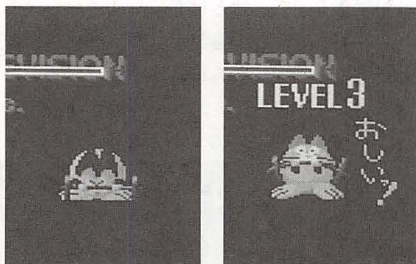
LEVEL 2

SOUND TYPEをCかFにする



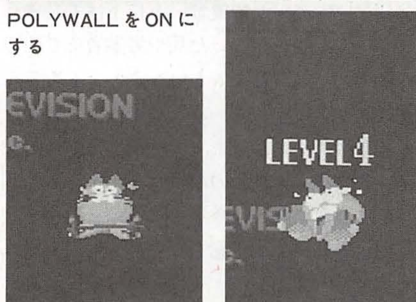
LEVEL 3

初期設定のままでいい



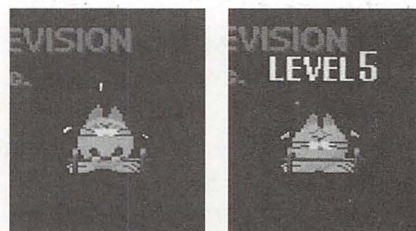
LEVEL 4

POLYWALL をONにする



LEVEL 5

POLYWALL をONに，CARS を25以上にする

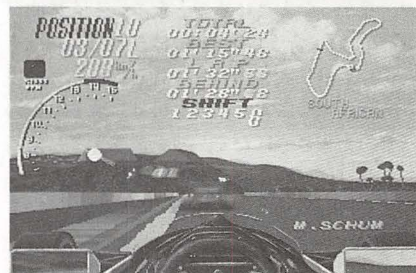


レース中簡単にリタイヤできる

[SHIFT]キーを押しながら，[HELP]キーを押すだけで，いつでもリタイヤすることができる。リタイヤ後は，つぎのコースへ進めるのだ。ただし，ワールド・チャンピオンシップでの本戦でしか使用できないので注意。

ドライバー名が表示される

走行中にコード入力キーをオンにすると，前方を走っているマシンのドライバー名が表示される。このコマンドは，ゲームのシステム・ディスクの中の「README.DOC」というファイルでも紹介されている。

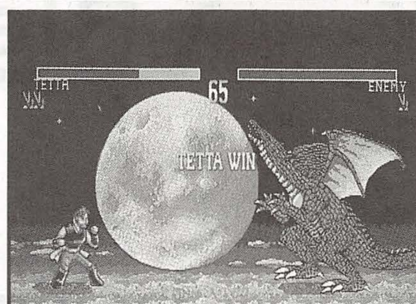


▲リタイヤ・コマンド同様，本戦でのみ使用可能

ソードダンサー増刊号
（TGL/PC-9801用）

モンスター・アタックにスペシャル・モードがあった！

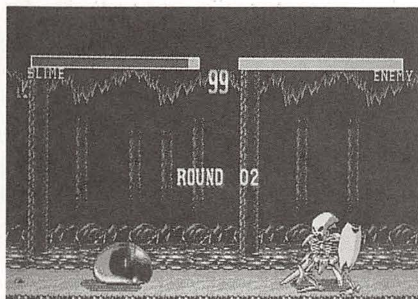
とりあえず環境設定にある「コンピュータ・レベル」を7に変更して，モンスター・アタック・モードを全面クリアしてみてほしい（使用キャラクター問わず）。すると，環境設定の中に「モンスター・アタック」という新項目が追加される。そこでスペシャル・モードを選ぶと，体力が残りタイム分しか回復せず，ゲーム・オーバーになってもコンティニューができない超ハード・バージョンをプレイすることができるのだ。



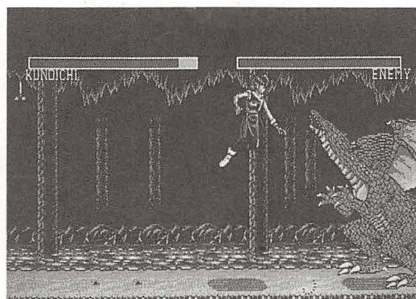
▲めでたく全面クリア



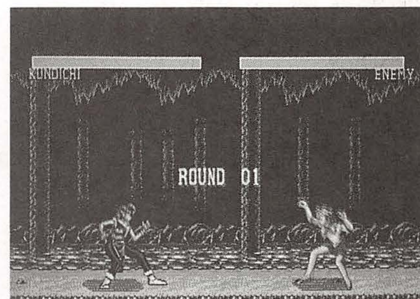
▲すると，スペシャル・モードが選択できる



▲つぎのラウンドになっても，体力はほとんど回復しない



▲ラザウォードとの決戦。本当は，コイツがラストボスだったのだが……

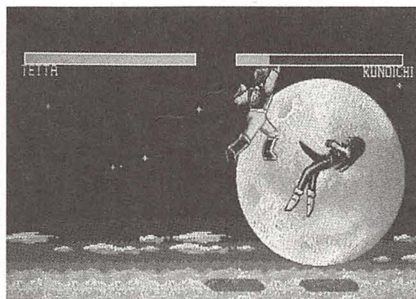


▲スペシャル・モードの最終ボスが登場。とにかく強い！

なんと「昇龍拳」コマンドがあった!!

テッタの隠し技が明らかになった。敵が右側にいるときだったら，キーを「右→下→右下」と入力して，同時にパンチボタンを押す――なんとあの昇龍拳にそっくりな技を撃つことができるのだ。

この技は威力があるものの，キー入力がむずかしい。よって，敵を倒したときに勝ちポーズがわりに使うのが最善の策か？



▲残念ながら「昇龍拳」とは叫ばないが……

コンピュータ同士で対戦させよう

メニュー画面で，SHIFTキーを押しながら対戦モードを選ぶと，ハンディキャップ設定の横に「COM」という文字が出現。これを選択しておくと，そのキャラクターの操作はコンピュータが担当することになる。さらに，両方の操作をコンピュータにまかせておけば，観戦モードとなるのだ。



スナッチャー
（コナミ/PCエンジン用）

電話が登場するAVGでは，すでに定番となっている隠れダイヤル。そこで今回は，PCエンジン版『スナッチャー』のビデオフォンでかけられる，隠れダイヤルの番号と連絡先を紹介しておこう。ただし，そこへ電話してどんな反応があるかは，実際にプレイして確認してほしい。また，これらの大半はゲーム中の情報として登場するので，それも探してみよう。

○ACT 1のみ可能

55-6666	クイズQ2
0990-932510	エッチQ2
39-6004	イザベラから聞いた番号
30-2501	老人の息子夫婦の家
256-128	スナッチャー110番
110	コウベ・ポリス
119	消防局
177	天気予報
30-1234	コナミ株式会社
078-0000573	コナミ情報局

○ACT 2のみ可能

39-0910	愛のキューピットQ2

ビデオフォンでかけられる㊙電話番号を一挙公開



▲これは，コナミ株式会社にかけたときの画面。何回もかけてみると，あることが……

㊙情報大募集

このベーマガ㊙情報局は，読者のみなさんが創るページです。パソコン・ゲームやファミコン，PC Engine，メガドライブなどの㊙はもちろん，必勝法などもOKです。みなさんが自分で発見した㊙に限ります。ただし，プログラムのバグ等による珍現象は㊙とはみなしません。

くれぐれも，他誌との二重投稿はおやめください。

宛先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「ベーマガ㊙情報局」係

読者の意見

ホンキでPlay ホンネでReview!!



こんにちは，大出綾太（ゴースト・ライター／苦笑）です。

先日，ついにバトルテックをプレイしてきました。土曜日の夕方だったので，かなりの待ち時間を覚悟していたのですが，幸運にも人が少なく，受付の15分後にはメックのコックピットに座っていました。

戦績はというと，プレイヤー7人中トップのポイント，1,922点でした。なぜこんなに高得点なのかというと，他のメックがダンゴ状態で戦っているとき，そこから離れて待機しておいて，近づいて攻撃してはまた後退して待機という，卑怯きわまりない戦法を用いたからなんです。おかげで敵メックを1体も破壊できませんでしたが，自分も1回も破壊されずに，こんな高得点が取れたのでした。

でも，自分でやっておきながらこんなことを言うのもなんですが，この方法はあまりおすすめできません。なぜなら，戦闘終了後に見るビデオが，ポイントがトップのメックを中心として構成されるからなんです。戦闘をしている部分がぜんぜん映らない，おもしろくないビデオになってしまうので，この戦法は真似しないでくださいね。

それでは，読ホンです。

『ストII』ハメ技論争V

誰でもナンバー1になりたい，誰よりも強くなりたいと思うのは当然のこと。ましてや対戦相手がいるのなら，その勝負に勝利して，自分の強さを相手に誇示すると共に，自信にしたいと思うのは，ごく自然のことではないでしょうか。

しかし，そのために攻略本を読みあさり，ハメ技の完成だけに闘志を燃やすのは，いささか御門ちがいであると言わざるを得ません。そこには，自分の強さを磨く以上に，相手を屈伏させる喜びで支配されている自己があるはずです。

あらゆる競技において，真の強さというものは，すべてのマニュアルや攻略本を越えたところにあります。たとえば将棋には，定石・ハメ手といったものが存在します。そのような定石やハメ技は，たとえプロの棋士でも，書籍，つまり攻略本などを参考にして研究しています。つまり，スポーツであれ，ゲームであれ，勝負の世界ではどのような方法でどのように強くなろうとかまわないのです。

しかし，たとえどれほど勉強して定石やハメ技の変化を覚えたとしても，素人がプロに勝つことはほとんどありえません。なぜなら，プロの棋士は攻略本や定石を越えた強さを兼ね備えているからです。

問題なのは『ストII』がそこまでのプレイヤーを生むポテンシャルのあるゲームかどうかです。そのポテンシャルとは，ハメ技の返し技を各キャラがそれぞれに持っているかどうかということと，あまりに返しにくいハメ技が存在していないかということです。もしもそれがクリアされることになれば，これからも多くのプレイヤーが研究し合って，さらに闘いのおもしろさに引き込まれていくことでしょう。

では，その流れに乗れないプレイヤーはどうするのか。単刀直入に，しかも過激に言えば，対戦プレイをするな！ということになります。しかし，それでは本当の解決にはなりません。とりあえず，実力のちがいすぎた者同士を会わせない方法を考える必要があると思いますが，それはよほどの組織力と企画力，そしてプレイヤーの協力がない限り，実現は不可能であるように思います。

1対1で戦うことを前提にしたゲームである以上，どちらかが勝ち，どちらかが負けるわけです。その中でハメ技が卑怯であるとか，正当なプレイではないというのは，いささか負け惜しみ気味な意見に思えてなりません。

たしかに，その中にはうなずける理由もあります。しかし，自分が『ストII』のプレイヤーとしてやっていき，対戦プレイを行なう以上，ある程度の覚悟は必要だと思います。

どんなにグチをたたいても，勝ったときの喜び，そして負けたときの悔しさを忘れず闘志を燃やしつづける限り，そのプレイヤーは『ストII』をプレイしつづけるにちがいありません。

もちろん私も，限りなく多い悔しさをバネに，闘志を燃やすプレイヤーの1人です。

【兵庫県西宮市・王石一星☆22才】

どうもハメ技というものの定義が，いま一つはっきりしていないように感じます。そこで私なりのハメ技論理なるものを提唱したいのですが，それは「双方が対等の条件下で，問題となる技の対応策が禅問答になりえるか」ということです。

もう少しくわしく説明します。たとえば，リュウとケンの対戦で，リュウがケンの起き上がりに飛び込んだとします。つぎのケンの行動は，玄人なら起き上がり昇竜拳，素人ならばガードでしょう。するとリュウは玄人には起き上がりに波動拳を重ねる，素人にはすかし投げという具合いに，さらなる対応策が（ほぼ無限に）生まれてきます。

そして，これを繰り返していった場合，最後は堂々めぐりに陥るはずです。私はこの堂々めぐりに登場することのない技，対戦のテンポを著しく損ねる技をハメ技と定義することにしています。

それでは，ハメがなければ問題は解決するのでしょうか？

これらの問題は原則的に，キャラクターの強さが接近していれば起こりえません（ハメ技が存在したとしても）。そう解釈しないことには，ザンギエフの「スクリューはめ」がほとんど槍玉に挙がらない理由を説明できません（ザンギエフの場合，ハメ技がなければ互角の勝負にならない）。

また，槍玉に挙げられているキャラクターが，基本性能で他を圧倒していることが「もともと実力のある人間（キャラクター）が，勝つためにハメ技を使うのは許せない」と言う，ハメ否定派の本音を裏打ちする結果とも

なっているからです。

そこで総括としては，まず素人のかたがたには，対戦の基礎知識を勉強してもらわなければなりません。これは専門誌の怠慢でもあり，本誌にしてもハメ技を掲載した以上は，有効なハメ技の脱出方法なり，対応策なりを掲載する義務があるはずです。

また，玄人のかたがたへ。ある人間にとって快いと感じることが，別の人間からすれば不快と感じることはいくらでもあります。自分のやっていることの享楽を，完全に反転された不快として受け取る者がいるということ，玄人の価値観は玄人に対してのみ機能するということを理解してください。

素人に「ハメ技を使って全力で勝負してくれ！」と言ってもムダです。玄人のポリシーは，玄人だけの美学でしかありません。

最後まで，かなり書きたいことを書いてしまいましたが，これらの欠点を補強していくことで，『ダッシュ』の続編が（発売されるならば）すばらしいゲームになることを願っています。

【東京都練馬区・**甲賀三郎20才**】

各誌で取り上げられる『ストII』のハメ技論争ですが，これらを読んでいて，ふとある疑問を感じました。

それは「ハメ技が邪道だと仮定して，それならば『ストII』というゲーム本来の楽しみかたやおもしろさ，そしてゲーム性って何だろう？」ということです。

『ストII』の発売以来，このゲームをゲーム性が高いと評価する人は数多くいましたが，それではなぜゲーム性が高いのかということを議論した文章には，ほとんどお目にかかったことがないような気がします。この読ホンにしたって，あれだけゲーム性とは何か，ということを議論したのですから，当然『ストII』のゲーム性について議論があってもよさそうなものです。

そこで，ボクから読者のみなさんに質問させてほしいのです。

「『ストII』におけるゲーム性とはいったい何だろうか？」

普段『ストII』をプレイしていてどういったところをおもしろい，と感じているのかを考えてみてほしいワケです。

このことがはっきりすれば，『ストII』において楽しいのは○○なのだから，それを楽しむ妨げになるハメ技は邪道だ――と言うこともできるでしょう。また『ストII』のバージョン3がでるなら，こんなところを改良してほしい――ということを考える上でも役に立つかもしれません。

ぜひとも，去りゆくボク（笑）にみなさんの考えを聞かせてください。

【東京都調布市・**"引退します"陽の字19才**】

■大出：たしかに，『ストII』のどこがおもしろいのか，ということを考えたことは，あまりないように思います。これを機会に考えてみませんか。

ゲームにスコアは必要か？

皆さんはゲームにスコアは必要だと思うか？ 私は「ゲームにスコアは必要ない！」と思う。何故ならば，ゲームって楽しめればいいから。こんなことをいうと「点かせぎが楽しい」と思っている人に申し訳ないと思うけど，私はただ先の面が見たいためにゲームをやっているのでスコアなんてあまり気にしていない。ハイスコアだけが目的でゲームをやるというのは何か変だと思う。「イシターの復活」「妖怪道中記」はスコアがないけど十分楽しめました。スコアなんて所詮ゲームのおまけにしかすぎない。一般の方々は点数なんかよりただ楽しんでPlayしている。ゲームにスコアがあることのメリットなんてこれっぽっちもない。デメリットの方が多い。オールクリアに飽き足らず，残機つぶしだの永久パターンだのダブルKOだの不毛な点かせ，ループゲームの長時間プレイは待っている人や店の人に迷惑だ。ループゲームってのは何周かするうちに敵のレベルも上がってくるからそれに応対させる実力も必要になるけど，何時間も待つ人の立場になれば1周したらそれでおしまいでいいと思う。もっと他人のコトも考えてほしい。これって一種の思いやりだ。一応，マナーだ。ただ普通にプレイしてオールクリアするだけならいいけど，それ以上ってのは誰も誉めたりなんかしない。

スコアは新風営法で射幸心をあおるものとされていますし，スコアより楽しめればいいという風潮やハイスコアボードを取り去るゲーセンも目立ってきている。マニアは気にしすぎて追かけ，一般客は無関心なものをこのまま残しておくのもおかしいですよ。

【香川県善通寺市・**篠原一太25才**】

■大出：先のステージを見るという，言うなれば視覚的な目的でゲームをするのなら，スコアは不必要でしょう。しかし，とにかく敵を倒して倒して倒しまくりたいという，遊技的（変な言い回しですが）な目的でゲームをするのなら，スコアは絶対に必要なものになるのではないでしょうか。

これは難易度の問題にも共通するものがありますね。先に進む，エンディングを見るためにゲームをするのか，それとも敵との駆け引きや，スリル・緊張感を楽しむためにゲームをするのか――どちらに主眼をおくのかによって，スコアの有無や難易度の高低に対する考えかたが変わってくるように思います。

でも，これはどちらが正しくて，どちらがまちがっている，ということは言えません。ゲームとは，人それぞれにいろいろな楽しみかたができるものですから。

ただ，ハイスコアを目的とした，目に余るような長時間プレイは，謹んでもらいたいものです。

シングルCD-ROMの必要性

12月号のA．MOGIさんの意見について，どうしても言いたくなったので書きます。

CD-ROMをシングル盤にしたところで，どんなメリットがあるのでしょう。コスト的に言えば，12㎝も8㎝もたいして変わりはないです。ならば，わざわざシングル盤にしなくても良いのではないでしょうか。容量が多いからといって，困ることはないでしょう。

それと，BGMについてですが，これは内蔵音源で鳴らすより，CDからのほうが開発費が安く，良い音がでると思われます。ですから，わざわざ値段をつりあげて音を悪くするよりも（CDに比べてであって，決して「使えない」という意味ではない），低価格で高音質のCDからのBGMのほうが良いのではないでしょうか（GMらしさは低いかもしれませんが）。

また，圧縮できなくて容量がかせげるとありますが，かせいだところで意味がありません。ROMカセットなら「××メガ使用！」とか言えばすごいと思うかもしれませんが，CD-ROMではそんなこと言っても別にすごいと思わないからです。すなわち，制作者側には「容量がかせげる」という意図はありません。たしかにCD×枚組とかいったらすごいと思いますが，それは例外というものです。

ボクは，音と映像だけのCD-ROMでも良いと思います。ただし，それはゲームとしてではなく，ビデオのようなものとしてです。ゲームをする楽しさも良いでしょう。結構なことです。しかし，鑑賞する楽しさもあって良いのではないでしょうか。とにかく，楽しめればいいのですから。

【山口県吉敷郡・**モリタール16才**】

■大出：鑑賞することをコンセプトとしたCD-ROMというのもおもしろそうです。しかし，今そういったものが家庭用ゲーム機で発売できるかというと，これはかなりむずかしいでしょう。そのようなソフトが受け入れられる土壌が，まだできていないという現状ですから。CD-ROMではありませんが，スーファミ用の『弟切草』がその土壌の定礎を築いた程度ぐらいでしょうか。

斬新さと初心者，完成度とベテランの関係

11月号の神髄氏の意見を読んで，「斬新さと初心者」について，小生の意見を述べてみようと思う。

たしかに，神髄氏の言うように，現在の状況は10年前と比べると，ジャンル的にもアイデア的にも，おおかた開拓しつくされている。長い間ゲームに接してきた人は，開拓されていく課程を目の当たりにしてきたのだから，そのような人をうならせるような斬新なゲームは，作りにくい状況にあると思う。

ただここで，神髄氏のように完成度の高さを競って，安定した成熟を追求するのはどうかと思う。

そもそも完成度の高さというものは，初心

者にとってはクセ者である。

たしかに初心者はベテラン・ゲーマー（以下ベテラン）とちがって，あらゆるゲームが斬新に見えるだろう。しかし，言いかたは悪いかもしれないが，初心者はゲームを見る目が養われていない。

ベテランは，開拓しつくされた現在のゲーム状況をよく理解しているから，完成度に注目して，おもしろいゲームを見つけることができる。ところが初心者は，常に新鮮さを感じることができる代わりに，貪欲に斬新なゲームを追い求めていくはずである。そのような欲求に応えられるような斬新なゲームが，今のゲームのうち，どれだけ存在するであろうか。

さらに，初心者には，同じジャンルの先駆的作品と，完成された後発の作品の区別が，どれほど理解できるであろうか。ベテランには完成度が高いために評価されるゲームが，初心者には以前見たゲームとほとんど同じに見えるかもしれないのである。

一つの例を挙げると，テトリス・ブームのときにあれほどたくさんいた一般客が，『テトリス』の追っかけゲームが氾濫したために，『クォース』や『コラムス』といった完成度の高いゲームがあるにもかかわらず，ぱったりとゲーム・センターに足を運ばなくなってしまったという事実がある。

このことは，ゲームがオタクの代名詞的に見られ（オタクが悪いと言っているわけではない），なかなか社会的に認知されないことと関わりがあると思う。

ベテランが初心者だった10年前は，つぎつぎに斬新なゲームが開拓されていった。そのおかげで，しだいにゲームを見る目が養われてきたのである。斬新さはむしろ，初心者のためにこそ求められるものではないだろうか。

【千葉県東葛飾郡・星　一輝？才】

今こそメガドライブに注目せよ

メガドライブ・ユーザーとして言わせてください。最近のメガドライブは，任天堂エンターテイメントショップの影響で，おもちゃ屋での陳列スペースがせまくなり，サード・パーティーの中には，開発を中止したところもあります。

MEGA-CDにしても，発表当初には40社程度が参入したという話があったにもかかわらず，スーパーファミコン用CD-ROMアダプタの発表の影響で，参入を白紙に戻したメーカーもあるようです。

しかし，私はそれはそれで別にいいと思います。なぜなら，メガドライブは他のマシンに比べて，開発するのに優れたセンスがいるので，安易に実力のないメーカーが参入しても，苦戦を強いられるだけだからです。

グラフィックにしても，同時発色数にハンディがあるうえ，色がにじんだりします。操作性もやや微妙なところがあります。だから，メガドライブでソフトをだすなら，よほどの開発力がないとつらいでしょう。

今ではかなりメーカーの数も淘汰されてきて，実力のあるメーカーだけが残ってきた気がします。

また，最近のセガ製のソフトには，16メガ＋バッテリー・バックアップで8,700円，4メガで3,880円と，低価格のものがでてきているので，このような傾向がスーパーファミコンでも現われることを期待します。

【京都市・ガンバレ！ジェネシス22才】

今のゲームはグラフィックを偏重ぎみだ

◎最近のゲームを見ていて思うのは、「どうしてこう同じようなゲームばかりなのだろうか？」ということだ。つまり、グラフィックが非常に画一的なのだ。

◎特にアーケード・ゲームでは、インカムを増やすためなのかどうか知らないが、できるだけメジャーで派出なグラフィックにする傾向が強いようだ。ストIIやファイナルラップがそうするのはまだ分かるが、キャラクター・ゲームまでがその傾向にあるというのは問題だ。どのゲームも、やたらに立体感を出して背景をゴテゴテに飾ればいいと思っているふしがある。

◎昔（かなり昔）、僕は、初めてパックマンを見た時、心の底からワクワクした。あの不思議な画面とサウンド。パックマン・ショーの心憎い演出。個性的なキャラクター。それは正に、プレイヤーを「魅了」する力を持っていた。

だが、ハードの進歩に伴い、グラフィックや音楽が強化されるに従って、ゲームの持つ魅力は増えるどころか減っていった（と思う）。何故か？それは多分「ハードの進化にソフトがついていっていない」からではないだろうか？ゲーム内容が、グラフィックの派出さにマッチしていないからではなかろうか？

◎ゲームには、それに似合う画面というのが存在する。「グラフィックをきれいにする」というのは、ただ色数を増やして背景をリアルにするということだけでは決してないはずだ。グラフィックというものは、そのゲームの持つ「個性」「独自性」を演出し、一つの世界を創り上げるために存在するべきなのだ。

◎「ゲームとグラフィックは一体」―― あたりまえの事のように思えるかもしれないが、今のゲームはグラフィックが先走ったものが多すぎる。メーカーの方には、プレイヤーを「驚る」のではなく「魅きつける」画面を作ってほしい！

【埼玉県南埼玉郡・吉田　稔18才】

ディスク枚数を減らす新機軸発表！

すっげーいいことを思いついた。他の人に教えたくてしかたないので，ここに書く。

最近「ディスク8枚組」とか「10枚組」のように，ゲームに限らず，フロッピー・ディスクの使用量が増えてきている。これの主な原因は，アナログで高密度なCGにあると言っても過言ではない。が，メーカーでは，ほとんどこのデータを圧縮していない（たぶん）。理由は簡単。「ディスク・アクセスを高速にして，プレイヤーをいらいらさせないため」であろう。これは，当然のことであり，そうしてくれないと，我々プレイヤーが困る。

が，実際このおかげで，ディスク枚数が増えて……いや，別に我々の手元のディスクが増えるのは，かまわない。でも，パッケージに入っているときは……。ディスクが増えれば必然的にパッケージは大きくなり，生産コストもかかり，それこそ「地球に優しくない」ソフトになってしまう。

もうわかった人もいるだろう。そう，「パッケージに入っているデータは，ぎゅうぎゅうに圧縮されたもので，それを買った我々プレイヤーが，付属の解凍プログラムを使って生ディスクにデータを解凍・書きだせば」すべてが解決するのである。

CGデータなどは，うまくすればデータ量を1/3くらいに圧縮できると聞く。単純計算で，CGデータがディスク9枚で，システム・ディスク1枚のソフトなら，CGデータを圧縮して3枚にし，システム・ディスク1枚の4枚になる。10枚が4枚である。こいつはすげーぜ！　と思いませんか？

しかも，32ビット機のように，超高速なマシンで，その場その場で解凍してもさほどの時間にならないものなら，そのまま4枚で動くようにすれば，ディスクの入れ換え回数は激減し，ハード・ディスクに落としてもほとんどメモリは食わず，RAMディスクに落とした日には……考えただけでもわくわくしませんか？

ただ，一つだけ問題がある。それは，一刻も早くプレイしたい，買ったばかりのソフトを，解凍作業のために何十分も待たなければならないという……。この世には，MS-DOSのシステム・コピーさえ待ちきれないヤツもいるのに……。でも，この「買ったソフトを解凍して使う」システムが普及すれば，さほど問題にもならないだろうけどね。

ぜひ，どこかのソフトハウスでやってもらいたいものです。

【岡山県浅口郡・大毛頭17才】

■大出：このシステムを導入して，やりかたがまったくわからない人々（たとえば，はじめてゲームを買ってみた会社員など）に，どうやって説明するのか，またゲーム本体以外に何枚のブランク・ディスクが必要になるのかをどのように明確に表記するか，という問題もありますね。でも，アイデア的には逆転の発想とも言えるおもしろいものだと思いますよ。

マウスって本当に便利なの？

マウス対応のゲームって本当に増えてきましたね。最近のPC-98のゲームでは，ほとんどがマウスで遊べるようになっています。

時代の流れのせいか，もともとキーボードでの操作を想定されていたゲームの続編が，フルマウス・オペレーションになっているこ

とがよくあります。

そうした場合，本来キーボードを使うシステムのために，マウスを使ってもさほど快適にはならず，前作に慣れている人は面倒くさいと感じるでしょう。操作性の感じかたは人によってちがうかもしれませんが，光栄のSLGや『ファーストクィーンII』などでボクと同じことを考えた人もいるはずです。

ではなぜ，マウス対応にするのか？　ボクが考えるに，それは聞こえがいいからだろうと思います。しかし，一つ疑問があります。ボクがまちがっているかもしれませんが，雑誌などでよく「マウス対応なので操作性はバッチシ」と書かれていることです。先に例を挙げたゲームで，です。

読者のみなさん，本当にマウスのほうが使いやすいのでしょうか？　みなさんはマウスでプレイしているのですか？　他の人の意見が聞きたいです。

【愛媛県西宇和郡・ECHO16才】

読者間レビュー

ドラゴンクエストV

正直なところ，ボクは『ドラクエV』にあまり期待していませんでした。ボクはそれ以前に『F.F.IV』というRPGに出会い，そのストーリーに今までの人生で味わったことのないほどの感動を得ました（涙がでた……！　今までどんな映画や本を見てもそんなことなかったのに……)。『ドラクエ』は『F.F.』に比べてゲーム性のほうに重点を置いたRPGだと聞いていた（ボクは『ドラクエII～IV』はやっていない）ので，ストーリー部分で『F.F.IV』を超えることはむずかしいだろうと思っていたのです。

そして，実際にやってみてどうだったのか？　予想に反して『ドラクエV』は，ストーリー性において『F.F.IV』と優劣つけがたいできだった――というのがボクの感想です。

しかし，両者のシナリオの演出には，大きなちがいがあります。『F.F.IV』の演出はいわば「人形劇」。つまりゲーム面とシナリオ面とのギャップを感じさせず，かつ映画的な演出に富んだ作りなのです。

『ドラクエV』は「体験型」。主人公のセリフを表示せず，プレイヤーに想像させるなど，プレイヤーが感情移入できる配慮が多くなされています。

ここでふと思ったのですが，今後両シリーズのシナリオの演出は，どのように進化していくのでしょう？　気の早い話ですが，続編がCD-ROMで発売されると仮定して，少し予想してみたいと思います。

まず『F.F.』の場合，キャラの動きは『プリンス・オブ・ペルシャ』なみに，滑らか，かつ豊富になり，セリフは音声で出力されるなど，めざましいパワーアップを遂げるでしょう。

いっぽう『ドラクエ』の場合は，システム的な特徴といえば「主人公がしゃべらない」という点ぐらいですし，プレイヤーに体験させる仕組みというのは，システムよりも堀井氏のシナリオによるものが大きい気がします。そう考えると，『ドラクエ』にハードの力はあまり必要ないのかもしれません。

ならば『ドラクエ』の演出はこれで限界なのか，という声があるかもしれませんが，逆に言えば『ドラクエV』はスーパーファミコンのハードの力にあまり頼らずに，あれだけ感動できるシナリオを実現したのです。

最近，技術先行型のゲームが多いことを考えると，その姿勢はとてもすばらしいことではないでしょうか。そして『ドラクエ』は，今後『F.F.』などの演出技術を少しずつ取り入れ，それをゆっくりと熟成させていくつもりだと思うのですが……

【栃木県宇都宮市・なっとASUKA19才】

コズモギャング・ザ・ビデオ

先日，スーファミの『コズモギャング・ザ・ビデオ』を購入しました。アーケードでやりこんだ（1コインで25面くらい）ので，というのが購入理由です。

で，プレイの印象は「音楽がよい」「キャラがたくさん表示されても遅くならない」「アーケードほどの爽快感はない」ということでした。

最初の二つはまあいいとして，一番気にかかったのは「爽快感」でした。もともとこのゲームは，他のシューティングとはちがい，「得点」にウェイトを置いたゲームです。そのため，凝りまくった得点システム――7650×16などの得点表示があり，それがこのゲーム独特の爽快感になっていました。

しかし，スーファミに移植され，敵を倒したときの得点表示がなくなってしまい，さらにゲーム中はスコアなども表示されなくなりました。得点システムこそ健在なものの，これでは爽快感もありません。

このゲームをおもしろくしている要素は，「キャラがたくさん動く」ことと「得点システム（表示もあり）」と「アイテム」の三つだと思います。得点表示がされなくなったのは，処理速度を上げるためか，画面を広くするためだと思います。とすると，得点を表示すると，遅く，またはせまくなる――矛盾が発生したわけです。そこで，どちらか片方を取ろうと，ナムコさんは考え，処理速度を上げました。

仕方がない，と言えばそれまでですが，この矛盾は工夫しだいで解決できたと思います。ボクの考えでは，ゲーム性の確保のためなら，背景の動き（星のちらつきやさざ波など）は特に必要ありません。見栄えではなく，ゲーム性重視ということです。

今後，メガドライブやPCエンジンに移植するのなら，その点を改良してほしいです。とりわけメガドライブは速いので，実現できると思います。

【滋賀県大津市・EMIX16才】

ここ2～3年の間，「テトリス」「UFOキャッチャー」「ストリート・ファイターII」のヒットにより，ゲームセンターが一般客に受け入れられている。そのため，マニアを廃除し，ヤングアダルト層に受ける店づくり（アミューズメントパーク化）を行う店が増えてきたように思う。特に，セガ，タイトー，ナムコは大型店舗を郊外にオープンさせている。今はアミューズメント業界は絶頂期だからいいけど，これからのことを考えねばならないだろう。現在の世の中の動きや若者が求めるものを察知しなければならない。また，マニアや小中学生を追い出すような，客の差別化もなくしていかなければならないと思う。なぜなら，ヤングアダルト層を対象としたビジネスを行ったディスコやプールバーを見ればわかることだろう。

ビジネスにおいて，世の中の動向，今後の展開を無視すれば，ディスコやプールバーの二の舞になるであろう。そうならないためにもメーカー（特に直営店をもつメーカー）はゲームセンター運営と良質のソフト供給を確実に行わねばならない。でなければ，末端消費者である我々ユーザーや小規模店にこれまでの付けがやってくることになる。それだけに，これからのゲームメーカーの役割は重大である。

【香川県善通寺市・篠原一太25才】

■**大出**：先月から，ハガキをそのまま掲載するというパターンを採用しています。イラストなどが入ったビジュアルなハガキもお待ちしています。

それでは，今月はこのへんで。

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日頃みなさんが感じている，ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載された他の人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。もちろんメーカーの方も読者ですから，このコーナーに応募していただいてもかまいません。鋭い切れ味のお便りをお待ちしています。

あて先：

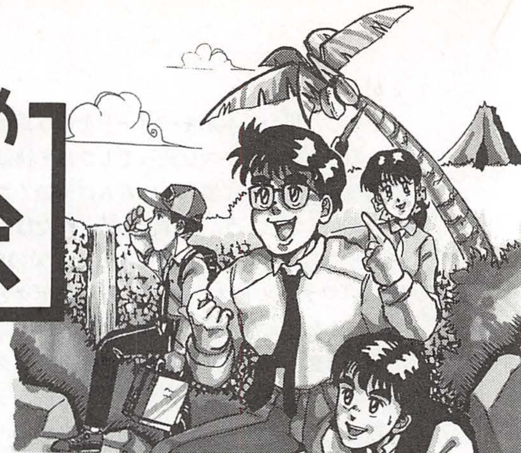
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社「マイコンBASICマガジン」編集部
「読者の意見・ホンキホンネ」係

集中連載

ゲームデザイナーになるための 電脳教育委員会

8時限目

文：うちむら　かたる
絵：宮永　佳祐



ヤッパ，ドラクエはおもしろい！　とくにシナリオ。セリフを喋らない主人公を使ってここまでドラマティックなストーリーを展開させるとは！　システムもさることながら，脚本の重要性をまざまざと見せ付けられたカンジです。戦闘システムも，より洗練されたようで，モンスターを仲間にするシステムが＋αになって飽きさせない内容にしています。戦闘の目的に経験値稼ぎ，アイテム集めだけでなく，モンスター集めとモンスター育てが加わって，ストーリー以外にも楽しめる部分が盛り沢山！　ううむ…ほめすぎのような気もするけどおもしろいから仕方がない。

RPGで「楽しい」と感じるところは？

おもしろいゲームをつくるためにはまず，今のRPGをプレイしてみてデータを集める必要があります。「楽しい」と思えるところをピックアップして分析してみましょう。



1．キャラクターを強くする。

キャラクターを育てる。つまり，キャラを強くするのはRPGの醍醐味というか伝統というか，やはり楽しいものです（いくら強くなってもすぐに「一発死」してしまうものもありますが…)。これは，ただ単純に強くなるだけでも十分なのですが，それぞれに対して個性的な特徴を持たせることでさらに際立ちます。「呪文を覚える」などがよい例。

2．ストーリー展開を楽しむ

最近とみに重視されているのがこの部分です。とくにランダム・エンカウンター（歩いていると遭遇するモンスターなど）との戦闘や情報収集，買い物といった基本行動以外を，完全に作り手側が操作するタイプは，幅広い演出が可能なのでよく使われています。これを重要視したのは前回言った「ストーリー重視」と呼ばれるもので，FFⅣなどはまさにこの典型と言えるでしょう。うふふＶが楽しみ！

3．戦闘のスリルを楽しむ

これは「1．キャラクターを育てる」と密接なかかわりがあり，いくらキャラが強くなっても戦闘がつまらなくては，まったく意味がありません。コンピュータRPGにおいて「戦闘」がつまらないと，その作品の魅力の半分が失われたと言っても過言ではないでしょう。RPGにおいて「戦闘」に費やす時間がそのほとんどを占めるからです。やはり，名作と呼ばれるRPGはみな戦闘システム，画面効果，サウンドに工夫をこらし，単なる敵の減らしあいにならないようにスリルのある戦闘フィールドを作りだしているものです。

4．未知のエリアを探索

単純に自分の知らないマップを見たい，新手の敵と闘ってみたいといったプレイヤーの欲求を満たすもので，新しいマップがある限り続くものです。俗に言う「移動」。この行動は戦闘のつぎに多く，一見単純そうですが，マップによって千差万別です。考えてみてください。「落とし穴ばかりでずっと１本道のダンジョン」。こんなマップばかりだったら…。工夫しだいでダンジョンは良くも悪くもなるのです。

5．謎を解く

「謎を解く」は２種類に分類できます。

タイプＡ：ストーリー的ナゾ

前後のストーリーにかかわる重要な謎で，今，自分が何をしなければならないか？　ということを象徴しています。もし，その謎が解けないと自分はおろか人類まで絶滅！　なんてこともありえます。

タイプＢ：パズル的ナゾ

前後のストーリーとは関係ない突発的な謎で，まさにパズルのようなものです。ダンジョンのトラップなどによく使われ，プレイヤーに頭の体操をさせるもので，解けないとそのダンジョンが攻略できない程度です（そのおかげでストーリーが進まない場合もあるんだけど…)。



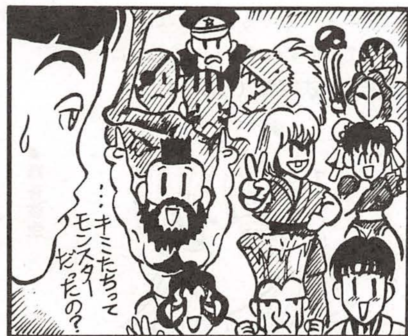


6．アイテム収集

武器や防具，道具などのいろいろなアイテム集めは，人の収集癖をくすぐるというか，楽しいものです。とくにそれが戦闘などで役立つアイテムだったりしたら，ちまなこになって探すでしょう。これらアイテムの集めかたはだいたい以下の2とおりだと思います。

タイプA：ショッピング

「店でお金を払って買う」という一番スタンダードなアイテムの入手方法です。たいてい近場のほうが安くボロいアイテムで，遠くにあるのは高価で役立つアイテムです。これは全体的なゲーム・バランスを考えてのことで，最終的にゲーム・バランスが整っていればこの限りではありません。



タイプB：宝箱，モンスターまたはNPC(自分が操作できないキャラ）から得る。

もう一つのアイテム取得法で，「マップ上にある宝箱から，倒したモンスターから，NPCから」得ます。これは大抵タダ同然ですが，それなりに危険な場所まで行かねばならず，お金の代わりに「リスク」という代償を支払います。NPCからもらう場合は別なアイテムとの交換という場合もありますが，とにかく簡単に手に入らないのがこのテの常。苦労して手に入れてこそのアイテムなのです。

7．モンスター収集

古くは，女神転生，最近ではドラクエV，真・女神転生などで合成させられたり，武器防具を装備させられたり，彼らも大変です。このシステムはアイテム収集と似ており，戦闘に立つアイテムとして考えれば同じようなものです。しかし，モンスターという設定だけで愛着がわくから不思議。このモンスター・システムはまだまだアイデアしだいで発展しそうです(そういえばFFVでも似たようなことができるみたい)。

8．アイテムを活用する。

たかがアイテムと軽視してはいけません。おもしろいアイテムがあると楽しさはぐんと広がります。こういうところこそ腕の見せどころです。印象的なのはドラクエIIIの「変化の杖」。

9．ミニゲーム

ミニゲームは本編に直接関係なく息抜きに遊ぶもので，ゲーム内のゲームというおもしろいものです。本来は必要のないものですが，あれば遊んでしまいます。これが楽しくていつまでもハマる人もいるようなので，馬鹿にはできません。例：ドラクエのカジノ。

長々と紹介してきましたが，これらすべてにおいて「楽しい」「おもしろい」と思わせられればRPG作りも楽勝です。しかし，ここで紹介したのはあくまでも現在のコンピュータRPGの楽しいと思えるポイントであって，RPGを作るにあたっての具体的なアイデアや考えかたではありません。さて，ゲーム・システム作りは来月に譲ろうと思いますが，その前に「RPGシステムのアイデア」を募集します。戦闘システムや会話システムなどの一部分のシステムについてのアイデアでも構いませんし，画面構成や画面効果などのちょっとしたアイデアでも構いません。おもしろいアイデアは例によって誌面紹介をしようと思うのでドシドシ下の宛先に送ってください。

※「ボトル君」素案プレゼントに御応募ありがとうございました。予想を上回る反響のため，只今増刷中です。必ずお手元にお届けしますので，未着のかた，今しばらくお待ちください。

宿題の時間



寒さもパワーで吹き飛ばして今日も宿題にチャレンジ／
ハガキに答えを書いてどんどん送ろう／
正解者には抽選で豪華!?　プレゼントをお送りします。

Q1：ダッシュになってさらに対戦がおもしろくなったストリートファイターII。リュウの昇龍拳とガイルのサマーソルトキックが互いにぶつかった場合，勝つのはどっち（どちらも同じタイミングでヒットしたとする)？

Q2：サウンドの問題だ。8キロヘルツのサンプリング・データ（ボイスなど）が8秒間続いた場合，容量は何キロバイトかかる？

前回の答え

1：スロットのピン数は，多い順にMD：64ピン，SFC：62ピン，FC：60ピン，PC：38ピン。というわけで正解はメガドライブ。ちなみにスーファミは現状では62ピン中46ピンしか使っていない（カートリッジのほうを見てみよう)。つまり，まだまだ拡張性があるってことかな!?

A2：スーファミの最大スクリーンは4枚。ただし，すべて4色スクリーンなのであまり使われてないようだ。一番使われるのは16色が2枚，4色が1枚の計3枚のモード，ちなみに4色のスクリーンはスコア表示などによく使われる。



このコーナーへの質問・意見のお便りは
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「電脳教育委員会」係まで／

ORGのテーブルトークRPGコーナー

今月のメニュー 「学園ぱらだいす」 その2 発売直前レビュー！

AUTHOR 大貫昌幸 ILLUSTRATOR 宮 須弥

はじめに

バーニィ：ウォーッス！ 今月もTRPGコーナーがはじまるぞ。

シャノン：今月は，前回に続いて「学園ぱらだいす」を取り上げたといと思います。

GM：というわけで，主役がもぞもぞと登場だな。

ブレット：誰が主役だって？

ジュディ：今月も，ずいぶんと早く登場したわね。私よりも早いんだもの，びっくりしちゃったわ。何か良くないことが起こらなければいいけど……。

ブレット：日本沈没とか。

GM：あのなぁ。

バーニィ：それで「学園ぱらだいす」のほうの制作は順調なのかい？発売は12月の上旬だって，聞いていたけど。

GM：げげっ。実はしっかり遅れているんだ。なんとか，12月中にはでると思うけどな。（宮：そんなぁ！ ひどいですよ)。イラストにしっかり12月の上旬には発売されてますって，書いちゃったですよ)。まぁ，クリスマス・プレゼントにでも買って，彼女や友達にプレゼントしてよ。

シャノン：やぁよ。TRPGのプレゼントなんて。私，ケーキのほうがいいな。

ブレット：はいはい。

ジュディ：というわけで，今月も短いスペースですが，よろしくお付き合いください。

GM：そうそう，紹介記事なんかで「学園パラダイス」とカタカナで書いてあることがあるけど，正しくはひらがなで「学園ぱらだいす」だからな。



◀吉良隼人

変更になった能力値

シャノン：ねぇ，前回の制作レポートから1か月か経ったわけだけど，ルールが変更になった個所ってあるの。

GM：まず能力値の名称が一つばかり変更になったんだ。「クラブ」という能力値がなくなって，かわりに「あそび」という能力値が追加されることになったんだよ。

ブレット：具体的には，「クラブ」と「あそび」って，どこが違うんだ。

GM：「クラブ」だと帰宅部のキャラクターは能力値が低いままだろ。それに体育系のクラブは「スポーツ」の能力値でカバーできそうだから。それで，「クラブ」をやめて，応用範囲の広そうな「あそび」にしたんだ。

ジュディ：「あそび」なら，「クラブ」には入れられない趣味のようなものも入れられるものね。ボーリングとかビリヤードって，普通の学校の部活にないものね。

シャノン：それって，スポーツになるんじゃない？

バーニィ：でた！ ここのところ冴えてるシャノンの突込み！

GM：シャノンのいうとおりだね。ファミコンとか釣りっていったほうがよかったね。

シャノン：わぁ～い！

ブレット：他に変更点は？

GM：たぶん，ないと思う。まぁ，実物がでたらどこらへんが違ったか判断してみてよ。

能力値のきめかた

ジュディ：「学園ぱらだいす」のキャラクター作りって，とても簡単なんですよね？

GM：そうだよ。キャラクターをあらわすパラメータ（能力値）は6個だけだし，ダイスを振れば比較的スムーズにキャラクターは作れるはずだよ。

バーニィ：ただし，ダイスを振った後に，ちょっとばかり計算しなければならないけどな。

シャノン：ねぇ，能力値って，どうやって決定するの。

バーニィ：とても簡単なんだ。次の表を使用して2d6すればいいんだから。

■能力値決定表（2d6せよ）



◀霧谷弥生




◀紫苑雅人

ダイスの目	能力値
2	31
4	52
6	83
9	104
11	125

GM：これで決定した数値が基本能力値になるんだ。でも，ゲームでは，この数値をそのまま使用することはないんだ。能力値を修正した数値を使用するんだけど，その修正はキャラクター作りの段階でできてしまうんだ。具体的には，つぎの行為判定の説明を読んでくれるかな。

行為判定について

シャノン：キャラクターの行動が成功したかどうかを判定するために，ダイスを振って能力値チェックを行なう作業を，行為判定と呼びます。

シャノン：行為判定の成功率は%で表されていたほうが，どれくらいの確率で成功するのかがわかりやすいでしょ。2d6して，7以下っていうよりも50%とか60%とかいったほうがピンとくるものね。

ジュディ：そこで，「学園ぱらだいす」では，1～5の基本能力値を%表記に変換する作業が必要になります。

ブレット：でも，10面体ダイスは手に入りにくいぞ。

GM：そのあたりはボックスでゲームを発売すれば，セットすることができるから問題ないだろ。

ブレット：でも，もう10面体ダイスを持っているプレイヤーは，余分に買わされることになるわけだろ。そこのところを考えたことがあるのかよ。

ジュディ：それは盲点だったわね。

GM：今後の課題ということで検討しよう。というわけで，話題を元に戻すよ。

シャノン：基本能力値を行為判定で使用する%表記にする作業は，キャラクター作りの一環として行なうんですよね。

GM：そうだよ。基本能力値がきまったら，それを5倍した数値をキャラクター・シートの成功値という欄に記入するんだ。基本能力値が5なら，成功値は25という具合になるね。

バーニィ：これが行為判定の成功確率になるんだな。

GM：そういうこと。

シャノン：d%して，25以下がでれば成功になるわけよね。でも，能力値の最も高い5の場合でも，成功確率が25%っていうのは，ちょっと低くない。

ジュディ：シャノンたら，「学ぱら」が能力値変動システムを採用してるのを忘れてるでしょ。

シャノン：そういえば，そんなルールがあったっけ。

GM：「学ぱら」の場合，それぞれの能力値について，コンデション・ファクター（充実度）という数値が付いているんだ。それれで，充実度が1ポイント変化すると，それに連動して成功値も10%ほど変化するようになっているんだ。

バーニィ：充実度も1～5の数値で表されるんだよな。充実度が3なら，成功値に＋30の修正が付くことになるわけだ。

GM：「学ぱら」の場合，ほとんど例外なくパラメータは5段階で表わすことにしているんだ。そのほうがわかりやすいだろ。

ブレット：すると，充実度の最低値は1だから，成功値は最低でも10%ほどアップするわけだな。

GM：そういうこと。だから，能力値が5のキャラクターの成功値は，最低でも35なんだ。

シャノン：ところで，充実度はどんなときに変化するの。

GM：能力値チェックを1回するごとに，充実度のチェック(コンディション・チェック）を行なうんだ。で，その結果によって，充実度は上昇したり低下したりするんだ。


◀川尻信乃


◀岸本 景


◀志賀悟郎

シャノン：チェックの方法は？

GM：1d6をするだけでいいんだ。で，でた目がその時点の充実度以下なら，充実度は1ポイント低下する。充実度以上なら，充実度は1ポイント上昇するんだ。

ジュディ：じゃぁ，行為判定をするたびに，充実度って変化するの。

GM：そうなるね。1のときに，ダイスの目で1をだしたときだけは変化しないけどね。

ぱらだいすポイント

ブレット：そういえば，このゲームには「ぱらだいすポイント」っていうものがあるんだって。

シャノン：なぁに，それ？

GM：その前に，こっちから質問ね。「学ぱら」の目的はなんだった？

バーニィ：ずばり高校生活をエンジョイすることだろ。

GM：ピンポーン！ で，そのエンジョイの度合いを表すモノサシが，「ぱらだいすポイント」なんだ。

シャノン：経験ポイントと違うの。

GM：違う！ 違うぞシャノン。「学ぱら」は何と，キャラクターの成長しないゲームなんだぞ。だから，いわゆる経験ポイントはないんだ。

バーニィ：げげっ。そんなんで，売れるの。

GM：ボクは，ベーマガの読者とORGのファンを信じている。

ジュディ：なんで，キャラクターの成長をなくしてしまったの。

GM：「学ぱら」は普通の高校が舞台だろ。しかも，キャラクターは高校生だけだ。ファンタジーRPGみたいに，我々一般の人間が，そんな短期間で成長するのはおかしいと思うんだよ。そこで，シナリオの中では能力値が変動するけど，シナリオが終わったからといって，キャラクターそのものは成長しないようにしたんだ。

シャノン：でも，高校生活を3年過ごせば，誰でも大人になるんじゃない。


◀須賀小夜子


◀河合七生


◀汐見恭子

GM：でも，はっきりいって受験勉強で手に入れた知識は社会にでてからあまり役にたたないし，運動神経もプロやアマチュア・チームに所属しなければあまり意味がなくなってしまうよね。

ジュディ：鋭いところを突いてきたわよ。

GM：難しい問題は置いておいて，「ぱらだいす・ポイント」は学園生活をエンジョイした度合をあらわしているんだとだけ覚えておいてよ。

シャノン：別名，思い出ポイントともいうんだよね。

GM：恋人を作ったり，クラスメイトや友達から感謝されるとキャラクターは「ぱらだいす・ポイント」を獲得できるんだ。この「ぱらだいす・ポイント」はワープスのヒーロー・ポイントほどとはいかなくても，色々と便利なことに使えるんだ。

ジュディ：たとえば？

GM：何ポイントかの「ぱらだいす・ポイント」を消費することによって，行為判定の振りなおしができたりするんだよ。

ブレット：ヒーロー物RPGじゃ，あるまいし，いいのかそんなことをして。

GM：でも，学園物でキャラクターが死んだらシャレにならないだろ。

バーニィ：うーむ，確かに。

ブレット：ちなみに，この「ぱらだいす・ポイント」を使いつくしたキャラクターは，いわゆる，燃えつきたという状態になるわけだな。

ソースブックは？

GM：そして，「学ぱら」の最大のウリが，クラスメイト40人＋αのシナリオ・ネタだろうね。

シャノン：シナリオ・ネタ？ NPCの設定じゃなかったの。

GM：もちろん，設定やデータは付いているけど，目玉はシナリオ・ネタなんだよ。

ジュディ：つまり， NPCがシナリオの中心になるわけね。

GM：TVの学園ドラマなら，毎回ゲストが登場するだろ。あのイメージなんだ。で，シナリオをこなしていけば，クラスメイトについて，段々とわかってくるというわけさ。

ジュディ：どんなぐあいにNPCの資料が入っているかは，つぎの内容を見てくださいね。

■**名前**：岸本　景（きしもとけい）女性
■**誕生日**：11月6日（蠍座）
■**血液型**：O
■**テスト**：4
■**スポーツ**：5
■**あそび**：2
■**恋愛**：3
■**家庭**：3
■**星座**：1
■**解説**：ソフト部のエース・ピッチャーで，球技大会，体育祭で活躍する。ロングヘアを三つあみにしている。ちびっこくて，おとなしそうな外見に似合わず，意外としっかり者で，芯の強い女の子。好きな人ができたら，とことんつくすタイプ。普段はひかえめで，影が薄いが，一度キレると，熱血少女と化す。
■**シナリオ・ネタ（ねらわれたエース）**：公式戦を間近に控えた女子ソフトボール部。だが，エースの岸本だけが誰かに狙われているようす？　事故（植木鉢の落下，ボールが飛んでくる，階段につまづきそうな物が置いてある等々）に見せかけているが，やはり不自然。キャラクターは，事故の一つに巻き込まれるか，岸本の相棒でソフト部の正捕手みどりから彼女が誰かに狙われているのではと相談を受ける。調べると怪しい人物が3人ほど浮かびあがる。

①他校の陰険ライバル，桜川琴音
②何かと岸本にからむ，川村　愛
③最近元気のない控え投手，大井春美

桜川は他校の生徒なので，完全なアリバイがある。すると怪しいのは，……。ところが，苦労して調べても，次の証言が得られるだけで，全員シロ。果して真相は？

川村……「岸本さん？片思いの近藤弘隆さんが，彼の幼なじみの岸本さんと仲が良いので，嫉妬してついからんでしまって……」

大井……「練習中に岸本さん怪我をさせてしまったかも。岸本さんは大丈夫と言ってくれたけど，それが気になって……」

さて，事件の真相だが，ずばり犯人は近藤である。岸本の腕が1年ほど前の怪我で限界にきていることを知った近藤が，怪我を隠している岸本を引退させるために色々と画策したのだ。だが，ソフト部（特に最近トラブルのあった川村）に与える影響を考えて，岸本は怪我を隠している。

■**解決**：まず，岸本に怪我をしていることを認めさせることである。近藤を犯人と特定し，暴挙を中止させる。そして，岸本の怪我と大井の事故は，関係がないことをはっきりとさせ，ソフト部の士気が下がらないようにする。そして，近藤の隠れた思いを岸本本人に気づかせることである。ついでに，岸本の将来も考えられればベスト。
■**オチ**：突如登場する陸上部部長，佐藤　恵。

佐藤……「ウチにいらっしゃい。控えでがんばっている大井さんのためにも，ソフト部をでて，陸上部にくるべきです。あなたほどの才能があれば……」

なんと，岸本に同情して正捕手のみどりまでが，陸上部に転部。事件を起爆剤にしたソフト部の気迫と川村のがんばりで，大会決勝まで進むソフト部。

GM：だいたいこんな感じで，すべてのクラスメイトに関連したシナリオ・ネタが用意されているんだ。

ジュディ：このアイデアを膨らませて，シナリオをつくればいいのよね。

バーニィ：もちろん，シナリオ・ネタからシナリオを完成させる実例も入れる予定だからな。

ブレット：この他にも，ソースブックにはゲームの舞台となる学園の地図など，豊富な設定が用意されているんだよな。

ジュディ：表紙の宮崎県人さんも魅力だけど，イラストが，私たちを描いてくれている宮須弥さんというのもグットよね。

シャノン：マスターの書下しリプレイも入るんでしょ。

バーニィ：で，いつ発売なんだ。

GM：それは言えない。

ジュディ：最後にオチをつけないでよ。

GM：というわけで，今回もそろそろかな。

シャノン：来月のこのコーナーで会おうね！

＊「学園ぱらだいす」に関するお問い合わせ先は株式会社ツクダホビーまで。
〒111東京都台東区元浅草3-1-3

プレゼントのお知らせ

今月のプレゼントは，「学園ぱらだいす」の発売元，㈱ツクダホビーさんのご好意により，「学園ぱらだいす」を，３名にプレゼントしたいと思います。

締め切りは12月末日（当日の消印有効）。当選者の発表は３月号で行ないます。

通信販売のご案内

ORGでは，今回紹介した「学園ぱらだいす」など各種TRPG，ダイスやメタルフィギュアなどのゲーム関連商品の通信販売を行なっております。購入を希望する人は，まず72円切手を同封して，下記の住所までお申し込みください。折り返し通信販売用の資料をお送りいたします。またお申し込みの際は，住所，氏名（フリガナ），もし購入を希望する商品があれば，商品名を忘れずにお書きください。〒146東京都大田区池上6-1-7ブルースカイハイツ701㈱ORG通信販売係

お便り募集中

このコーナーでは，みなさんからのお便りを募集しています。イラストや取り上げてほしいTRPGのリクエストなど，何でもOKですから，どしどしお寄せください。

このコーナーに関するお手紙やプレゼントを希望する場合は，下記の住所まで。
〒141東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「TRPGコーナー」係


◀富永翔太


◀熊谷慶二


◀佐野かおり


◀小泉　栄

イラストコーナー



◀新潟県・PN・フォウ
フォウくんのオリジナリティがでていて可愛らしいジュディだね。



◀東京都・PN・プー太郎神髄
つづくと書いたからには，嫌でも続きを描いてもらうぞ。にやり。



◀愛知県・PN・50円ストII
こんどは，４人の中で一番好きなキャラクターを描いてみてね。

あくせすROOM

みなさんこんにちは。今回から本誌の読者コーナーとして，この新生『あくせすROOM』がスタートします。読者のみなさんのまわりの楽しい話題から，知っていると役に立つ実用的な情報まで，幅広く掲載していきたいと思いますので応援よろしくお願いします。おっと自己紹介が遅れましたが，私は当コーナーを担当させていただく服部陽一郎です。コーナーともども，なにとぞごひいきに……。

読者の言いたい放題

★3，4年ほど前，パソコンを購入しようと思ってからいろいろ調べていくうちにこの本を知りました。あの頃PC-8801を買おうかと迷ったりしたのに，久しぶりに見たらすっかり姿を消していて驚いた！　もっと息の長いものだと思っていたから……。今ごろどこでどうしているのか。
（神奈川県横浜市・**佐藤真由美24才**）

担当ーいきなり無常感ただようおハガキですね。当時はまだX1やFM-77も全盛でした。佐藤さんはマッキントッシュにご興味がおありのようですが，同じパソコンでもアメリカのもののほうが寿命が長く感じられるのは気のせいかなあ。当コーナーもそれにあやかりたいものです。

★ベーマガNEWSはいいですね。すばらしい企画です。他誌にはないすばらしさがあります。（山口県吉敷郡・**守田敦志16才**）

担当ーうーん，ベタぼめですね。これからも話題の製品，気になる情報をお届けします。ご期待ください。

★MIDIの音楽を楽しみたい！がPC-88ではできないし……誰かこの願いをかなえてください。（岡山市・**今川佳信16才**）

担当ーすみません，すでに僕の手には負えません(笑)。

★ドラクエV買ってしまった。I〜IVなんてプレイしたことないくせに，いきなりSFCでVをプレイするとは，他のみなさまに申しわけが立たないよ〜！
（兵庫県尼崎市・**田中昭博22才**）

担当ー私もファイナルファンタジーはIVからはじめました。シリーズ途中からはじめても楽しめるところが，大作と呼ばれる由縁なのでしょう。

さて最後のおハガキは'91年11月号掲載の，任天堂山内社長の初心会での講演についてのご意見です。

★山内社長の講演はちょっとむかつきますね。メガ-CDやCD-ROM²があまり普及していなくてダメだといいきり，CD-ROMを知っているのは任天堂だけというとはちょっと調子にのってるのかと思います。SFCがこれほど普及したのは任天堂が作ったというのが原因で，SFCだからじゃないと思います。アメリカじゃジェネシスも相当普及しているそうです。（佐賀県鳥栖市・**桜井勇哲20才**）

担当ー山内社長があそこまで他社のゲーム機をこきおろしたのは，あくまで初心会が任天堂が流通業者に向けて催している会だからでしょう。まさか自社製品発表の場で他機種をほめるわけにはいきませんからね。また，今は不況ですし，山内社長はあそこで強気な発言をすることで流通業者の不安をある程度取り除いてやりたかったのではないでしょうか。参考までに，ジェネシスとはメガドライブのアメリカ版です。

おたのしみプレゼント①

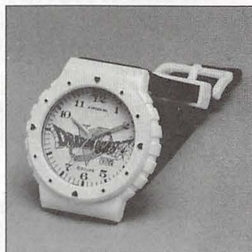
☆**RIOT・日本テレネット**から，スーパーファミコン用ソフトの第1弾『サイコドリーム』の発売を記念して，オリジナル・ジャンパーを2名の方に。



☆**リバーヒルソフト**からPC-9801用『プリンセス・ミネルバ』の体験ディスクと小冊子“プリンセス・ミネルバ大百科”をセットで15名の方に。



☆**アポロン**から交響組曲『ドラゴンクエストV 天空の花嫁』のCD発売を記念してオリジナル腕時計を5名の方に。



☆**ウルフ・チーム**からPC-98用『轟II』のソフトを3名の方に（5インチか3.5インチかを明記のこと)。

プレゼント応募要領

官製ハガキに①住所②氏名③年令④職業⑤電話番号⑥あなたのお気に入りのゲーム名⑦希望のプレゼントを明記のうえ，下記の宛先までご応募ください。

宛先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「おたのしみプレゼント①」係

締切日：93年1月7日必着

92年11月号おたのしみプレゼント当選者

◆「南　翔子シングルCD」は，神奈川県横浜市・**幡野浩司さん**他9名。

◆「アマランスIIテレホン・カード&絵はがき」は，富山県高岡市・**南林明亮さん**他2名。

◆「ブライIIテレホン・カード」は，東京都世田谷区・**中野英俊さん**他1名。

92年11月号BMスーパークイズ当選者

神奈川県茅ヶ崎市・**太田隼人さん**／北海道旭川市・**南本　誠さん**／広島県神石郡・**迫田則幸さん**／山口県防府市・**竹重孝夫さん**／新潟市・**曽我岳大さん**　以上5名

イラストコーナー

掲載枚数アップ！ということで，イラスト・コーナーでは闘技場ノリのお笑いハガキも募集中です。



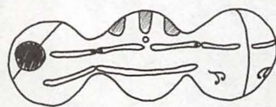
▶神奈川県川崎市・XOA＝MAT.
そうはいうけど，バルログの爪にはちゃんと当たり判定があるんですよ。あれは泣ける。



▲福岡県遠賀郡・さえき司
季節はずれでも，FI終わってもV.R.はいいもんです。ついでにねーちゃんもいいな。

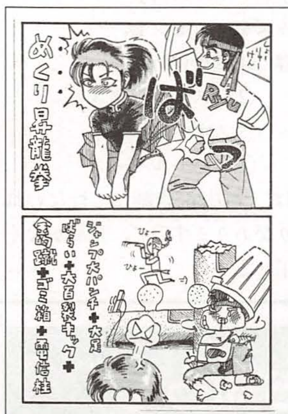


▲愛知県名古屋市・TOHT
これ新年号なんですけど，ま，いっか。





◀神奈川県横須賀市・FACT
ある人のリクエストで描いたことあるけど，やはり描くほうも描くほうだと思う。



▲神奈川県川崎市・TAMA＝みずき
まあ載せるほうにも問題はあるけど。



▲神奈川県横浜市・いろせ秋代
女版ベガに続く女版バイソン。つぎは男版春麗が送られてくるんとちゃうか……？　と考えると，怖くて夜も眠れない。



▲兵庫県尼崎市・超爆Z-ZONE
おつぎはU.C.コップスのローザです。お尻で攻撃したからといって，別にこのあとアッパー昇龍拳がさく裂するわけではありません。



▲幸ちゃん.
……するとダイエットゴーゴーでは本田が太って，かえって強うなるんやろか。いやん。ところで住所はちゃんとかいてくださいね。



▲三重県度会郡・ともござる
ベントスタッフのY氏に「メタルダルシムはメタルインドカレーのしゃれとちゃうかなあ」と聞いたら，即座に却下されました。



▲宮城県石巻市・螢阜淞
確認できなかったんだけど，もしかすると古いイラストかも。そのときはゴメンなさいね。

OF掲載数都道府県別ランキング

福井県の影影之進くんから，92年OF都道府県別ランキングが送られてきました。よくもまあこれだけ調べたものです。彼いわく「来年は受験もすむので，P.N.別でも集計したい」とのこと。

1992年度 BM. OF 掲載数合計　全都道府県ランキング　集計したやつ PN 影影之進

順位	都道府県名	月別 掲載枚数 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	合計
1位	神奈川	13	6	8	8	5	11	8	11	8	5	7	5	95
2位	東京	9	2	7	7	6	6	4	8	4	5	6	5	69
3位	愛知	8	3	7	7	4	6	4	2	5	6	6	7	65
4位	千葉	4	3	5	2	3	7	3	5	9	11	4	5	61
5位	埼玉	5	5	4	2	7	5	3	9	4	4	6	5	59
6位	大阪	3	6	3	4	3	4	3	1	4	1	4	3	39
7位	静岡	3	4	4	4	0	2	1	5	2	2	4	7	38
7位	北海道	1	5	1	6	6	1	3	5	3	3	2	2	38
9位	兵庫	1	3	3	3	4	5	4	1	2	2	2	2	32
10位	宮城	2	5	2	2	3	2	2	3	0	3	3	0	27
11位	福岡	1	3	1	1	3	4	0	1	1	1	6	3	25
12位	茨城	0	0	4	1	8	2	2	2	1	1	2	1	24
13位	岐阜	1	4	3	0	1	1	4	0	1	1	4	1	21
14位	三重	2	0	2	2	2	1	3	1	0	1	1	3	18
15位	愛媛	2	1	0	3	1	1	0	2	3	1	1	1	16
15位	岡山	0	3	1	3	0	1	1	0	2	3	0	2	16
15位	京都	1	0	2	3	2	0	0	4	1	1	1	1	16
15位	栃木	0	3	2	4	0	2	1	1	0	1	1	1	16
19位	群馬	2	3	0	2	0	0	2	1	0	2	2	1	15
20位	富山	1	0	2	0	3	1	1	2	1	2	1	0	14
21位	滋賀	3	0	2	1	0	0	1	0	0	3	0	3	13
21位	長野	0	2	2	0	2	1	0	0	1	3	1	1	13
23位	新潟	1	4	3	0	1	1	4	0	1	1	4	1	12
24位	青森	3	0	0	2	0	0	2	0	1	2	0	1	11
24位	香川	0	2	1	0	1	0	0	1	3	3	0	0	11
24位	熊本	1	0	1	2	0	2	1	0	2	1	0	1	11
24位	広島	1	2	0	1	1	2	1	0	2	0	1	0	11
24位	福島	0	2	0	1	2	1	1	0	0	0	2	2	11
29位	鹿児島	0	1	1	0	0	0	4	0	0	1	1	2	10
30位	山口	0	0	1	1	0	0	1	0	1	2	3	0	9
31位	岩手	0	2	0	1	0	1	0	2	0	0	1	1	8
32位	石川	0	0	1	1	0	0	1	2	1	1	0	0	7
32位	島根	1	0	1	0	0	0	1	1	2	0	0	1	7
34位	鳥取	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	6
34位	福井	0	0	0	0	1	0	0	0	2	2	1	0	6
36位	徳島	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	5
36位	長崎	0	1	1	0	0	3	0	0	0	0	0	0	5
38位	佐賀	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	2	0	4
38位	高知	0	0	0	0	0	0	3	0	0	1	0	0	4
40位	秋田	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	3
40位	大分	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	3
40位	山形	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	3
40位	山梨	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	3
44位	奈良	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
44位	和歌山	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2
46位	沖縄	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
46位	宮崎	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1

一番多いのは，東京ではなく神奈川なんですね。下位の県の人も奮闘してほしいな。

ところで影影之進くん，この裏に「載せてくれたら忠生を誓う」なんてかいてますが，正しくは「忠誠」ですよ。受験がんばってね。

エニックスゲームスクールの特別講義を受講してきたぞ!



去る11月6日，エニックスゲームスクールにおいて㈱クインテット代表取締役・橋本昌哉さんの特別講義が行なわれました。「プログラマーの条件」と題されたその講演の内容を，要約して掲載します。プログラマーを目指す人たちは，参考にしてみてください。

○ゲーム・プログラムの基本

結局プログラムの勉強で大事なのは，今あるゲームを見て，この技術はすごいと思ったら，それをまねしてみることだと思います。まねるという作業は結構大変で，まねがうまくできるようになれば，一人前のプログラマーといえるんじゃないでしょうか。

○プログラマーの楽しさとは……?

ゲーム制作に関わる，プログラム，グラフィック，シナリオ，サウンドという四つのパートの中で，プログラムというパートが一番日陰となる存在なんです。でも，それはバンドでいうならベースみたいなもので，自分が中心になって曲を演奏しているという感じが楽しいもんです。

また，ユーザーからの声というのは怖いんですけど，じつは一番楽しみなんですね。

○つらいこともたくさん



ゲーム制作は1人ではできません。ですから，悩みごとの半分は対人関係です。

またシステムの限界なのに，もっとスプライトをだせとか，そういうメチャメチャな要求が，結構あるんです。あと，1日4，5時間の睡眠時間で，飯を食う時間も惜しんでやらざるを得ないような状況が多いんですよね。バグもつらいですね。いつ発生するかわからないようなバグもありますから。

○これが成功の条件だ!

①理数系の人。プログラムの計算部分，それが楽しいと思えないといけません。
②頭がキレる。パズル解くのが好きなヤツとか，「カルトQ」が好きなヤツとか，大体見ていて飲み込みが早いです。
③口がうまい。内藤　寛氏とか，中村光一氏とか，やっぱり口がうまいです。
④協調性。飲みにいっても黙って下を向いているヤツとか。そういう人だと信用されなくなります。
⑤ゲームが好き。メジャーなゲームは必ずやっておいてください。
⑥几帳面な性格。自分でつくったプログラムは自分がわかればそれでいいや，じゃだめなんですね。
⑦OSのツール関係。環境を自分でつくれるくらいの知識は持っておかないといけません。
⑧言語はアセンブラとC。どちらも必要です。
⑨他のパートの勉強。プログラム，グラッフィック，シナリオ，サウンドっていう四つのパートありますけど，これらのことも知っておいてください。

橋本さんは講演のあとも，受講生の質問に熱心に答えておられました。

イベント情報

☆**パンサーソフト**は，NECフェアーにて，PC-9801用『レッサーメルンS.D.E.』の発売を記念して，声優サイン会を開催します。

大阪NECフェアー
12月11日　子安武人（バオバブ）
12日　弥生みつき（青年座）

名古屋NECフェアー
12月18日　子安武人
19日　弥生みつき

☆**セガ・エンタープライゼス**では，『セガソニック・ホットキャンペーン』と題したイベントを下記要項で開催します。

実施期間：92年12月23日㈬～93年1月15日㈮

実施方法：セガ運営のゲーム・センターに来店のみなさんにチャンス・カードを配り，マグネット・ボードによる抽選でセガの特製オリジナル・グッズをプレゼント。

プレゼント内容：①壁掛け時計
②ダストボックス
③スポーツタオル
④ビニールパース

このイベントは，全国385店舗にて行なわれます。数に限りがありますので，景品がなくなりしだい終了します。

お知らせ

『熱血硬派くにおくん』や『ダブルドラゴン』シリーズでおなじみの㈱テクノスジャパン／テクノスジャパン販売㈱が，本社ビルを新設。新社屋での業務は92年12月21日より。社員一同，新社屋へ移転にともない，新ゲームの開発・販売に一層意欲を燃やしているそうです。

新住所
㈱テクノスジャパン：〒165 東京都中野区新井1-26-6　☎03-5343-5611㈹
テクノスジャパン販売㈱：〒165 東京都中野区新井1-26-6　☎03-5343-5600㈹

このページは読者のみなさんに解放したページです。楽しい投稿をいつでも応募していますのでどしどしお手紙ください。ご意見，ご感想もお待ちしています。

○投稿の宛て先：マイコンBASICマガジン編集部『あくせすROOM』係

全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

アイレム
メジャータイトル2

4人のプレイヤーと二つのコースを選んでプレイするゴルフゲーム。申請者が少なかったため，プレイヤー別，コース別にはしていません。チャレハイで集計するスポーツ・ゲームといえばゴルフゲームぐらいのもの。ゴルフゲーム・ファンはがんばって！

−21

全ホールクリア
ヨーロピアンコース

ALL㋩達成/EST

サブカルチュア(福岡)



ビスコ
ブロックカーニバル

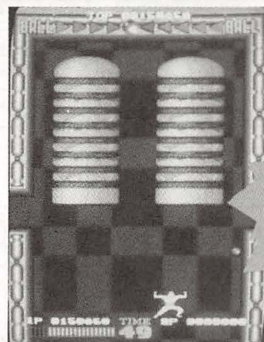
ビスコから発売された，ちょっと変わったブロック崩し。自機のキャラクターが変なおじさんなのがイカしてます。操作はパドルではなく，レバーとボタンなので，慣れるまでがちょっと大変。画面中央の食べ物を最後に倒すとボーナス得点が入ります。

650,750

全面クリアP×3

ばやはら

タウンスポットプレイランド(大阪)



セガ
ゴールデンアックス 〜デスアダーの復讐〜

前作『ゴールデンアックス』のシステムを受け継ぎ，今回も点数は偏差値になっています。今月はキャラ別にて集計。セガのゲームでは強さをみせるハイテクセガ高崎が4キャとも全国制覇しているのはさすが。キャラはトリックスの人気が一番高いようです。



スタンブレード
偏差値868

全面クリア

ESSAY-MYK

ハイテクセガ高崎(群馬)

ドーラ
偏差値864

全面クリア

ESSAY-MYK

ハイテクセガ高崎(群馬)

ゴア&ギリアノス
偏差値853

全面クリア

ESSAY-MYK

ハイテクセガ高崎(群馬)

リトルトリックス
偏差値878

全面クリア

ESSAY-㊙新命明

ハイテクセガ高崎(群馬)

■F／A(ナムコ)

ショット	スコア	スコアラー	店　名	備　考
6-WAY	2,051,200	赤色直管アンコ抜き	ハイテクノーベル神保町(東京)	全面クリア連有
5-WAY	1,973,150	茨城仕様海老テール	ハイテクノーベル神保町(東京)	全面クリア連有
STRAIGHT	2,031,100	海老ハネ鬼ハン	ハイテクノーベル神保町(東京)	全面クリア連有
SEMI-AUTO	2,046,100	池田哲也(国江店長みてる～?)	荏原ゲームコーナー(東京)	全面クリア連有
AUTO	1,906,750	新幹線風防ツッパリテール	ハイテクノーベル神保町(東京)	全面クリア連有
FULL-AUTO	1,954,700	どっかん風防腹下連管	ハイテクノーベル神保町(東京)	全面クリア連有

■ブランディア(タイトー／アルュメ)

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名	備　考
ガリアノス	10,050	どうだボウズ…いい汗かいたか?段平	ゲームセンターUFO町田店(東京)	全面クリア
ディアクレス	11,466	俺様こと俺に任せろURX-BT夫(全)(開)	ゲームセンターUFO町田店(東京)	全面クリア
イリアナ	10,750	1♡テンボ/でも亜美ちゃんも…CAT	ゲームセンターUFO町田店(東京)	全面クリア
マクギル	8,539	Ⓨ氏時代はのりピーっスよね!BT夫	ゲームセンターUFO町田店(東京)	全面クリア
レツ・ゼン	11,555	セニョ極楽蝶byおくさん	タウンポットプレイランド(大阪)	全面クリア
ジュレーン	9,296	ラジ○ルガー○ィアンFC隊長D.ELF	ゲームセンターUFO町田店(東京)	全面クリア

■龍虎の拳(SNK)

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名	備　考
リョウ・サカザキ	1,054,380	セリフマン(乳)-PROF	タイトーイン002スタジアム(大阪)	全面クリア
ロバート・ガルシア	1,038,960	Bz-たつると白石ひとみさんだ!	ゲーププラザヴィクトリア(北海道)	全面クリア

■X-MEN(コナミ)

バージョン	スコア	スコアラー	店　名	備　考
2Pバージョン	1,811	Rai	八千代プレイランドカーニバル(千葉)	全面クリアストーム使用
6Pバージョン	422	AXIOM-Xenom(鳩)	チャレンジャー関大前(大阪)	全面クリアウルバリン使用

■富士山バスター(サミー／カネコ)

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名	備　考
侍	1,311,400	ヨガ再始動計画発令FGK-BIG-K	ゲームセンターUFO本店(神奈川)	全面クリア
芸者	1,251,300	10月は17勝6敗GUN(じゃーず)	ゲームプラザミッキー(広島)	全面クリア
すもう	1,022,400	G.M.C.R-Ｉ	モンキーハウス本館(福岡)	全面クリア連有
カッパ	1,323,500	森山祐子の絵欲しいMDK(じゃーず)	ゲームプラザミッキー(広島)	全面クリア
忍者	1,450,900	FAD-R.Aむかつく!	チャレンジバンバン(愛媛)	全面クリア
将軍	1,215,300	「フウマまだ犯るっスよ!」本人談→TER	ゲームセンターUFO本店(神奈川)	全面クリア連有
カブキ	1,131,300	SKULD	プレイシティ24(北海道)	全面クリア連有
さぶ	1,071,100	「Ｊカーンもうダメッスう」本人談→ONY	ゲームセンターUFO本店(神奈川)	全面クリア連有

■ワールドヒーローズ(SNK／アルファ電子)

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名	備　考
ハンゾウ	2,238,400	ソイ様がうさぎに♡PST-USA(子)	プレイランドスカイシアター(埼玉)	全面クリア
フウマ	2,217,800	セーラールシファーPST-USA(子)	プレイランドスカイシアター(埼玉)	全面クリア
ドラゴン	2,235,700	餓狼伝説2に期待♡PST-JUN(慈)	プレイランドスカイシアター(埼玉)	全面クリア
ジャンヌ	2,461,400	う～んエクスタシーPST-KLS(氷)	プレイシティキャロット宇都宮店(栃木)	全面クリア
J・カーン	2,011,300	ワールドセーラーズPST-JUN(慈)	プレイランドスカイシアター(埼玉)	全面クリア
ブロッケン	2,280,300	PST-STER	プレイランドスカイシアター(埼玉)	全面クリア
ラスプーチン	2,612,300	なるちゃんは僕が守る!柊BUG	プレイランドスカイシアター(埼玉)	全面クリア

■バーチャレーシング(セガ)

コース	スコア	スコアラー	店　名	備　考
ビギナー	3'10"03	TOKことJUN.N	新宿アシベ(東京)	完走
ミディアム	3'08"93	SUE	ゲームステージYOU&YOU石神井店(東京)	完走VR3使用
エキスパート	4'03"68	RAN	ゲームステージYOU&YOU石神井店(東京)	完走VR3使用

■ストリートファイターII(カプコン)

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名	備　考
リュウ	1,740,600	まいちいんぐ超にゃんこ先生	プレイシティNASA杉本町(大阪)	全面クリア
エドモンド本田	1,788,900	公言達成!CST(ゆ)	タイトーイン002スタジアム(大阪)	全面クリアドロー×52ツメ×2
ガイル	2,142,600	CYCLONE-HURRICANE	タイトーイン002スタジアム(大阪)	全面クリアドロー×57ツメ×1
ケン	1,757,800	バージョン別集計して欲しいな…	プレイシティNASA杉本町(大阪)	全面クリア

■ファイナルラップ3(ナムコ)

コース	スコア	スコアラー	店　名	備　考
スペイン	2'24"41	SUR-NORI・P	ジョイフルランドヒノーズ下井草店(東京)	完走
サンマリノ	2'20"75	SUR-やまけん	ジョイフルランドヒノーズ下井草店(東京)	完走
フランス	2'16"41	しめじはんぺんちくわ	ジョイフルランドヒノーズ下井草店(東京)	完走

■ウォリアーブレード(タイトー)

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名	備　考
ラスタン	462,690	EXCEL-KUMA(本)	プレジャーキャッスル(東京)	全面クリア
デューイ	403,850	EXCEL-KUMA(本)	プレジャーキャッスル(東京)	全面クリア
ソフィア	465,300	殺戮派LSD(征)	ビッグキャロット京都(京都)	全面クリア

タイトル	スコア	スコアラー	店　名	備　考
マクロス（バンプレスト）	9,368,100	HYAKU-京城屋	タイトーン002スタジアム（大阪）	全2周クリア 連有 2P側使用
カプコンワールド2（カプコン）	5,836,100	G.M.C.WGFC-MAR	八千代プレイランドカーニバル（千葉）	全面クリア 100% 魔法使い使用
ソルダム〈セキーロモード〉（ジャレコ）	3,125,090	A級セキーラー FLAP総・師ANP	プレイシティキャロット甲府中央（山梨）	全面クリア ライン317
ライディングファイト（タイトー）	1,468,710	クリアできない超弱君㋫	タイトーイン002スタジアム（大阪）	5面 連有
ジンジンシップ（アルュメ/テクモ）	1,975,230	オースザンナ GMC-らじあめ	ハイテクノーベル神保町（東京）	2周目4面 連有
スタジアムクロス（セガ）	2'41"34	DCC-AGAS-JJY	ゲームプラザイエローハット（愛知）	完走 ベスラップ39"68
ビーラップボーイズ（カネコ）	7,691	ANDET-SYO	プレイランド長岡駅前店（新潟）	全面クリア TOP使用
ウルトラマン倶楽部（バンプレスト）	1,984,400*	ねこじるうどん	ゲームプサザイエローハット（愛知）	全面クリア レオ使用
デッドコネクション（タイトー）	339,940	みこし上げリーゼント風防	ハイテクノーベル神保町（東京）	全面クリア 連有
スーパー上海〈プロフェッショナル〉（タイトー/ホットビィ）	160,400	荏原マリオカート倶楽部一㊁MKZ	荏原ゲームコーナー（東京）	全面クリア
スーパー上海〈パラダイス〉（タイトー/ホットビィ）	268,400	荏原マリオカート倶楽部一㊁MKZ	荏原ゲームコーナー（東京）	全面クリア
達人王（東亜プラン）	2,507,180	WKP-ベジータ㋮	ハイテクセガ神戸（兵庫）	2周目5面
アンダーカバーコップス〈ローザ〉（アイレム）	15,346,000	AXIOM-DEN	プレイシティNASA杉本町（大阪）	全面クリア
アンダーカバーコップス〈マット〉（アイレム）	15,320,900	AXIOM-DEN	プレイシティNASA杉本町（大阪）	全面クリア
ソニックウィングス（ビデオシステム）	1,651,600	天地2入れてよー KIW絶対以以上	タイトーイン002スタジアム（大阪）	全2周クリア 連有 F-14使用
スティールガンナー2（ナムコ）	308,620	宇宙戦艦ゴモラ DDS	八千代プレイランドカーニバル（千葉）	全面クリア 65.2%
ボンバーマンワールド（アイレム）	4,461,600	CYR-TEM㊣	ゲームセンターコパIII（神奈川）	全面クリア
アラビアンファイト〈シンドバット〉（セガ）	73,720	ESSAY㊙大穴船長	ハイテクセガ高崎（群馬）	全面クリア 連有
アラビアンファイト〈ダッタ〉（セガ）	40,910	ESSAY㊙大穴船長	ハイテクセガ高崎（群馬）	全面クリア 連有
キャプテンコマンドー〈フーバー〉（カプコン）	348,500	CYCLONE-R.T	タウンポットプレイランド（大阪）	全面クリア 連有 ハガーX1
ウルフファング〈Cコース〉（データイースト）	1,216,100	ラスボスで36万稼ぐのだ！高沢一成	八千代プレイランドカーニバル（千葉）	全面クリア 連有 閃光使用
ブロックブロック〈ノーマル〉（カプコン）	2,151,230	RPO	TVスポットポテト（大阪）	全面クリア
ブロックブロック〈ビギナー〉（カプコン）	101,310	AIM	TVスポットポテト（大阪）	全面クリア
デスブレイド（データイースト）	1,285,000	GACHAPIN㊃	八千代プレイランドカーニバル（千葉）	全面クリア 連有 ファイター使用
ガンフロンティア（タイトー）	2,022,810	WGFC-DUE	ホワイトハウス箱崎（福岡）	全面クリア 連有
SDI（セガ）	79,638,470	やんちゃ姫	ジョイフルランドヒノーズ下井草店（東京）	全面クリア S×34

『カプコンワールド２』オールパーフェクト達成

先月にも増してキャラ別集計が多い。来月から，ページは足りるのだろうかと心配しつつ，解説にいきたいと思う。

まず私の今月の一押しスコア『カプコンワールド２』。何と正解率100%のオール・パーフェクトでのクリア。『ソルダム』だがノーマル・モードは，先月の１千万で集計終了ということでセキーロモードだけの集計となった。

また『達人王』は，やはりどこのゲーム・センターでもワープができないということで集計再開。しかし再開直後にして限界に近いスコアがでているので，今月で終わりかも。久々に更新されたゲームは，『キャプテンコマンドー』。ハガー１個にしてスコア更新という実力を見せつけるようなスコアだ。

『ウルフファング』では，いきなり20万点の更新。『ブロックブロック』は，ノーマル，ビギナーの両モードで更新された。両方ともTVスポット・ポテトで達成されたスコア。また，セガの名作『SDI』が久々に更新された。

それでは，キャラ別の表に移ろう。『F／A』は，申請がとても多く激戦にもかかわらず，ハイテクノーベル神保町から５部門を制覇。実力の差を見せつけられたか。他のゲーム・センターの諸君，来月からがんばってほしい。『龍虎の拳』は，リョウ・サカザキ，ロバート・ガルシアとも100万点突破。龍虎乱舞もちまたでよく見かけるようになった。『バーチャレーシング』には，後から発売された通信のタイプがあるのだが，走ってみるとまったくタイムがちがう。しかし今回は，スペースの都合や申請も少なかったということで，集計はしなかった。来月以降申請が多ければ，もちろん集計する予定。

『富士山バスター』は，先月に続き激戦。スコアは，全キャラ100万点突破で来月も熱い戦いになりそうだ。熱いといえばまたまた更新の『ストリートファイターII』。しかもまた４キャラ同時に。先月の九州男児に火を付けられて燃えたのか，今回は，すべて大阪のなにわっ子たちがやってくれた。ガイルは，このスコアでもオール・パーフェクトではないのだから，すごい。

『X-MEN』は，6Pでも申請があったので集計した，『ファイナルラップ３』は，２か月ぶりの更新。『ブランディア』，『ウォリアーブレード』，『ワールドヒーローズ』等では，一つの店の独占がかろうじて防がれている。一つの店の独占になるのはつまらない。他の店の人にも，もっとばんばってほしいものだ。

（押田，宮崎）

ゲームプラザヴィクトリア　北海道

北海道札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
龍虎の拳 (リョウ)	1,045,600	体感直撃中? QS-リキさま!!Ⓡ	ALL(パ)
★龍虎の拳 (ロバート)	1,038,960	Bz-たつると 白石ひとみさんだ!!	ALL P×15 藤堂ミス
バース	10,080,000	あつし	ALL 残1 1up×1
マクロス	8,805,600	HU-FE-DMRDE	ALL 2P側
ワールドヒーローズ (J.カーン)	1,308,800	中田晃央	ALL P×10
ワールドヒーローズ (ドラゴン)	1,661,600	あつし	ALL P×11
ストリートファイターII' (ダルシム)	1,456,500	HU-FE-DMRDE	ALL (爪)3 3万落ち
スーパー上海 (プロフェショナル)	108,000	BAK	面数不明
カプコンワールド2 (魔法使い)	4,409,800	BAB-1917	ALL 1コイン 95%

プレイシティバレンシア　秋田

秋田県秋田市手形西谷地40-6　☎0188-32-8125

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F/A (6-WAY)	1,452,900	もっぷ	1コイン ALL JA-37
F/A (5-WAVE)	1,027,400	やれやれ〜 (も)	St8 F-14
F/A (STRAIGHT)	1,200,950	JAFRS	St8 GR-5
F/A (セミオート)	1,194,550	3個でもだめ? (も)	St8 ACM
F/A (AUTO)	937,350	CBX	St7 Mir2000
F/A (フルオート)	771,700	CBX	St6 F-117
バース	4,360,600	HAT	St28 フロント
龍虎の拳 (リョウ)	550,750	地球を救せ!! 美少年嵐	1コイン ALL

ハイテクセガ高崎　群馬

群馬県高崎市中紺屋町10　☎0273-25-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★戦斧デスアダーの復讐 (スタンブレード)	偏差値868	ESSAY-MYK	ALL 残1 (必)付き
★戦斧デスアダーの復讐 (ドーラ)	偏差値864	ESSAY-MYK	ALL 残1 (必)付き
★戦斧デスアダーの復讐 (ゴアとギリアス)	偏差値853	ESSAY-MYK	ALL 残0 (必)付き
★戦斧デスアダーの復讐 (リトルトリックス)	偏差値878	ESSAY-(秘)新命明	ALL 残1 (必)付き
ぷよぷよ (やさしい)	スコラー求ム!		
デザートブレーカー (蓋幻蔵(連)なし)	869,880	ESSAY(秘)新命明	ALL
ワールドヒーローズ (ブロッケン)	2,169,500	ESSAY-ABN(第)	ALL(連)付き
サンセットライダーズ ((連)なし)	1,084,930	ESSAY-Mig-空手透	ALL 残3
★アラビアンファイト (シンバット)	73,720	ESSAY(秘)大穴船長	ALL(連)(必)付き
★アラビアンファイト (ダッタ)	40,910	ESSAY(秘)大穴船長	ALL(連)(必)付き

プレイシティキャロット室蘭　北海道

北海道室蘭市中島町1-33-3　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
龍虎の拳 (リョウ)	278,020	チャーリー	ALL ノーマル
F/A (F/A-18E)	948,000	AVG-WAR™	7面 ノーマル
ウルトラマン倶楽部 (ウルトラマン)	1,252,900	ス、ポ	ALL ノーマル
ウルトラマン倶楽部 (レオ)	1,502,100	ス、ポ	ALL ノーマル
アンダーカバーコップス (ローザ)	11,376,400	KMR	ALL ノーマル
ラストリゾート (1P)	570,000	(ポ)組（組頭）	2周ALL ノーマル
スーパーバーガータイム	151,000	GAK（サイフ忘れるバカ者）	3-1 ノーマル

プレイシティキャロット筑波学園店　茨城

茨城県つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゴールデンアックス2 (トリックス)	621	I♡つかちゃん byくらちゃん♡	ノーマル 5-3
F/A (5-WAY)	1,102,450	よなぐにじま	ノーマル (連) 8面 F-16
F/A (STRAIGHT)	1,227,000	OFF(天)	ノーマル 8個 GR.5使用
F/A (SEMI-AUTO)	1,059,200	あまみおおしま	ノーマル 8個 F/A-18
マクロス (2P)	8,253,000	1周目で死ぬ男(H)	ノーマル 2周 ALL
スターブレード (連)	1,642,600	梅村パイソン	ノーマル ALL
ウルトラマン倶楽部 (レオ)	1,807,500	久留島くるちゅー	ノーマル ALL
ゴルフィンググレイツ (ベテラン)	−11	はかせの休日	ノーマル ALL ボール4個設定
龍虎の拳 (RYO)	370,020	杉田勘九郎from 水戸オートクロス	ノーマル 7人目
ハイスコアをかいてくださる方を募集してお	ります あまりうまくな	くてもOK. ゲームが命という人以外の	スコアを心よりおまちしております

ゲームプラザコトブキ　埼玉

埼玉県浦和市白幡5-1-28　☎048-838-6631

タイトル	スコア	スコアラー	備考
龍虎の拳 (ロバートガルシア)	916,810	PST-JUN(鷲)	全面クリア
達人王	1,203,030	ばーみりおん-S夫 (オ)(レ)(ン)(ジ)	6面中ボス
富士山バスター (河童)	653,900	Z..	8人目
出たな!!ツインビー	3,404,250	ばーみりおん-まるでS夫	2周目5面
ゼクセクス	2,285,300	サラリーマンの方	2周目最終面
雷電	1,336,880	Z..（あなうめ）	6面 連射付き
ストリートファイターII (ガイル)	1,315,700	埼玉人軽石	全面クリア
キングオブモンスターズ2	108,440		
銀狼伝説	457,600		
	HI-SCORE受付中		

プレイシティキャロット琴似店　北海道

北海道札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル1F　☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F/A (6WAY)	1,450,250	「帰るわ」どこいくつよし! ぼっ!	ALL 連射有
ソルダム (セキーロモード)	2,254,420	むりやりせまってアクセプト(無) ぼっ!	ALL ライン 252
龍虎の拳 (RYO)	889,720	Q's-リキさま♡Ⓡ	ALL
アンダーカバーコップス (ローザ)	14,504,250	今月をもって人生IJO!(無) さぶやす	ALL 1ミス
アンダーカバーコップス (マット)	15,023,100	ご苦労(無)安らかに眠れ!CYR-MAD	ALL 1ミス
マクロス	8,318,900	EMH-ATS(札)	2周ALL 2P側
富士山バスター (さぶ)	959,000	魔B党-K.O	ALL
富士山バスター (芸者)	1,072,300	魔B党-K.O	ALL
カプコンワールド2	4,199,100	BAB-1917	ALL 94%

プレイシティキャロット日立店　茨城

茨城県日立市鮎川町6-7-25　☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F/A (6-WAY)	760,600	こぶとり兄ちゃん	JA-37(1P側)
マクロス	2,690,100	マクロスだー	（2P側）
スターブレード	1,131,900	711	連射なし ALL
スーパー上海	34,600	CHU	プロフェッショナル

ガリバー熊谷　埼玉

埼玉県熊谷市筑波2-49-8 ホーラムアキヤマビル　☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゴールデンアックス2 (スタンブレード)	775	もっと肉を! A.Z	ALL 1ミス
ゴールデンアックス2 (ドーラ)	680	クリアできなきゃ馬サシ 猫田猿	ラスボス
ゴールデンアックス2 (ゴア&ギリアス)	779	働くのは君 食うのは俺 あつし一君	ALL ノーミス
ゴールデンアックス2 (リトルトリックス)	785	おごりハワイ決定 よしだくん	ALL 1ミス
マクロス	8,022,800	B級シューター 夢香端瑠都名	2周ALL 1P(連)付
F/A (セミオート)	1,241,800	体育委員 YAM	8面 ACM(連)付
富士山バスター (忍者)	1,129,400	J三輪車レース優勝記念 おかざきくん	ALL (必)付
富士山バスター (カッパ)	1,039,700	統一教会に誘われたかずぞうくん	ALL (必)付
龍虎の拳 (リョウ・サカザキ)	791,810	かわうそマービン YOU内山	ALL
龍虎の拳 (ロバート)	558,440	土曜日はファーザーの日	ALL

プレイシティ24　北海道

北海道旭川市2条8丁目　☎0166-23-5089

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フィグゼイト (カル・ホーン)	10,000,000+α	GIPSY & QUEEN	イージー 7-5で達成
富士山バスター (かっぱ)	1,153,000	BELLDANDY	以下はノーマル ALL P×21
★富士山バスター (歌舞伎)	1,131,300	SKULD	連有 必有 ALL P×18
富士山バスター (忍者)	1,018,900	チキチキア゛ーなんですかこれ?	ALL P×9
富士山バスター (相撲)	959,600	魔B党-K.O	ALL P×12
富士山バスター (さぶ)	1,002,500	魔B党-K.O	ALL P×16
ワールドヒーローズ (ブロッケン)	2,026,500	JET たけ坊	ALL 連有
F/A (6-WAY)	1,029,550	X'Lim-KDO/2	7面 連有
龍虎の拳 (リョウ・ナカザキ)	538,730	K.H	ALL
キングオブザモンスターズ2	407,620	電磁-INOUE-AGO（ごめん）	ALL アトミックガイ

プレイシティキャロット宇都宮店　栃木

栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スズカ8アワーズ	3'19"91	あなあなうめうめでらっくす	1P
バース	6,552,500	X68K買ったぞう おばたくん	1コイン ALL ファジー使用
達人王	796,470	出たツイ店頭デモが最高 おばたくん	1コイン 5面
龍虎の拳 (ロバート)	1,007,130	103万のがし〜 PST-JUN	1コイン ALL P×15
★ワールドヒーローズ (ジャンヌ)	2,461,400	う〜んエクスタシー PST-KLS氷	1コイン ALL
ウルトラマン倶楽部 (セブン)	1,502,600	ケムール人のいとこ	1コイン ALL
F/A (STRAIGHT)	649,750	ピクノでメローラ姫を描く おばたくん	1コイン 5面 GR.5使用
F/A (FULL-AUTO)	756,150	ステルスネオ	1コイン 6面 F-117A使用

プレイランドスカイシアター　埼玉

埼玉県深谷市西島2-20-25　☎0485-73-8667

タイトル	スコア	スコアラー	備考
富士山バスター (さぶ)	1,061,000	REO-SP	ALL P×15, D×3
龍虎の拳 (ロバート)	1,028,960	みかん絵日記に感涙 PST-JUN(鷲)	ALL ALL(パ)D×0
★ワールドヒーローズ (ハンゾウ)	2,238,400	ソイ様がうさぎに♡ PST-USA(子)	ALL P×14, D×5
★ワールドヒーローズ (フウマ)	2,217,800	セーラールシファー PST-USA(子)	ALL P×15, D×3
★ワールドヒーローズ (ドラゴン)	2,235,700	銀狼伝説2に期待♡ PST-JUN(鷲)	ALL P×15, D×5
ワールドヒーローズ (ジャンヌ)	2,432,100	PST-B.F(氷)	ALL D×4
★ワールドヒーローズ (J.カーン)	2,011,300	ワールドセーラーズ PST-JUN(鷲)	ALL P×12 D×2
ワールドヒーローズ (M.パワー)	2,505,600	柊 BUG	ALL ALL(パ)D×4
★ワールドヒーローズ (ブロッケン)	2,280,300	PST-STER	ALL P×15 D×6
★ワールドヒーローズ (ラスプーチン)	2,612,300	なるちゃんは、僕が守る! 柊 BUG	ALL ALL(パ)D×5

秋田キャロットハウス　秋田

秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1　☎0188-32-2868

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F/A (6WAY)	1,709,600	もっぷ	ALL JA-37
F/A (5WAVE)	1,214,900	もっぷ	STAGE8 F-14D
F/A (STRAIGHT)	1,562,100	もっぷ	ALL GR.5
F/A (S・AUTO)	1,548,250	もっぷ	ALL ACM
F/A (AUTO)	1,019,000	スーパーナカジー	STAGE7 A-10A
F/A (FULLAUTO)	1,086,800	もっぷ	STAGE8 F-117A
カプコンワールド2 (魔法使い)	2,614,000	(武)	3-6
カプコンワールド2 (僧侶)	701,600	参謀	2-3
スーパー上海ドラゴンズアイ (プロモード)	124,000	S.M	STAGE11?
ファイナルラップ3 (フランス1P)	2'19"21	求む魔法のゲーマー（女子のみ）D政宗	ちぢむちぢむ BL33"23

今市ゲームセンター　栃木

栃木県今市市今市1111　☎0288-21-1429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
カプコンワールド2	3,134,300	SHT-CYR-NGボンバー(M)	1コイン ビギナースタート
龍虎の拳 (RYO)	889,910	ミギーニMYS-RYO	ALL P×13 1コイン
龍虎の拳 (ロバート)	489,260	パラサイト-MYS -泉新-	ALL D×5 1コイン
アンダーカバーコップス (ザン)	8,948,370	CYR-寄生獣-MER	RD.5 1コイン
アンダーカバーコップス (ローザ)	7,938,060	CYR-MER	RD.5 1コイン
ソニックウイングス (F-14)	960,300	CYR-MER 100才	2-5 1コイン
ソニックウイングス (F-15)	739,300	CYR-MER	2-3 1コイン
ソニックウイングス (IDS)	673,300	CYR-MER パラサイト	2-2 1コイン
アンダーカバーコップス (マット)	8,605,720	CYR-MER ミギー	RD.5 1コイン
ブロックカーニバル	345,300	CYR-MER-FERに龍虎乱舞拳	ALL 1コイン

市川ゲームスポット　千葉

千葉県市川市市川1-4-10　☎0473-26-1958

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バース (連付)	6,439,000	SANちゃん	ALL 残1 フロントポッド
クイズ学園パラダイス	999,900	VIF-レゲェ 氏	4面ボスにて。店にはもうない。
マーベルランド (EASY)	371,840	H.O	ALL 連なし 店にはもうない。
マジックソード (EASY設定)	773,581	SANちゃん "ワープなし"	ALLロースコア 店にはもうない。
ベラボーマン	505,200	VIF-レゲェ 氏 ごめんなさい	31面にて死去。店にはもうない。
トライゴン	756,600	HZ.	9面きたない。これももうない。
クラッチヒッター	AVE .8φφ	KANKON	13-φ 埋もれてます。
USネイビー (連付)	2,542,950	MIG	ALL 万引き×10
	尽きた		
	尽きた		もうだめ

チャレハイ通信

●ゲームプラザヴィクトリア（北海道）

★おかげさまで10周年を迎えることができました。3日間のイベントも大盛況でした。御来店してくださった人たち，本当にありがとうございました。なお，『ストIIダッシュ』大会はこれからも定期的に行なっていきます。

●PC琴似店（北海道）

★これから当店では新ゲーム続々入荷予定です。お楽しみに！坂本君，西野君，そして秋田店長，いろいろご迷惑かけてすみませんでした。これからもがんばってください。

from 田村

●秋田CH（秋田）

★秋田CHは，広小路ミスタードーナッツの左となり，パレットビル地下1階にあります。このビルは，1階に「AGスクエア」，地下に「秋田CH」と「ファミリーランド」と，3社入り乱れた激戦区となっております。応援部隊の援護を待ってます!!

店員2号　にんにき

●PC日立店（茨城）

★今月からハイスコアの集計をはじめました。

八千代プレイランドカーニバル　千葉
千葉県八千代市八千代台東1-6-17　☎0474-85-2235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーチャレーシング(ビギナー)	2'36"65	絶不調です。誰か助けて! 高沢一成	ALL 2シート筐体
★X-MEN(2Pver)	1,811	Rai	ALL ストーム 全機種1COIN
龍虎の拳(リョウ・サカザキ)	879,880	カンベンしてーっ! (ラ)(ン)(ク)(2)(タ)(ン)(ク)(2)K	ALL Ⓟ×12 全機種ノーマル
★カプコンワールド2	5,836,100	G.M.C WGFC-MAR	ALL 魔法使い 100%
富士山バスター(河童)	1,179,200	Ⓑ	ALL (必)付き Ⓟ×19 Ⓓ×2
アンダーカバーコップス(マット)	13,283,810	Dr.K	ALL 残×2
アンダーカバーコップス(ローザ)	13,403,500	ネオジ男爵	ALL 残×2
★ウルフファング(Cコース)	1,216,100	ラスボスで36万稼ぐのだ! 高沢一成	ALL (連)付き 閃光
★スティールガンナー2(クリフ)	308,620	宇宙戦艦コモラ DDS	ALL 65.2%
★デスブレイド(ファイター(連)付き)	1,285,000	GACHAPIN凸	ALL Ⓟ×8

柏ガリバー　千葉
千葉県柏市柏1-1-11 丸井ビルB1　☎0471-64-9818

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マクロス	7,881,700	DEUS-HRO-KK	2周ALL 1ミス 2P側
F/A	最終ボス	参考	ノーマル (連)付 JA-37
F/A	R-7ボス	参考	ノーマル (連)付 F-16

鴨川ゲームスポット　千葉
千葉県鴨川市前原8　☎04709-2-0334

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライディングファイト	457,750	NEI	STAGE3 全機種ノーマル
ストリートファイターII'(ガイル)	1,789,600	エプロン姿はよいです。♡♡月野うさぎ	ALL,DX×? ツメ×1,ミス2
ストリートファイターII'(春麗)	1,507,700	アッ○ーテ○愛読者 美奈ちゃん♡FCⓂ	〃
ストリートファイターII'(ベガ)	1,380,500	CT&海○版愛読者 エルナちゃんFCⓂ	ALL,タルミス 5万×1ミス
USネイビー(ホーネット連付)	2,653,490	工藤静香FC♡♡♡ No不明たかし君!	ALL,万×(ハ)
		JAX君TELくだ	さい! byCORE

鴨川ヤングパレス　千葉
千葉県鴨川市横渚884-6　☎04709-3-6431

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F/A(FCM・SEMI-AUTO)	1,060,500	うるさいけど、好きです♡♡月野うさぎ	STAGE7 全機種ノーマル
F/A(GR.5・STRAIGHT)	1,058,150	今月の私は一味ちがう!失愛パワー1万	STAGE7
F/A(JA-37・6-WAY)	1,029,650	ボルト、只今ボーイフレンド募集中☆Ⓙ	STAGE7
ソニックウイングス(AJ-37)	1,277,400	悪霊退散!悪い奴はみんな燃しちゃう♡	全2周ALL 連有
ソニックウイングス(F-14)	1,049,000	只今神社で修業中! 火野レイちゃんFC	2周目6面 連有
ストリートファイターII(ガイル)	1,854,600	オナカのラッパがブーだわよ月野うさぎ	ALL DX30位 3万×1ミス爪1
達人王(1P)	1,207,660	今ごろは、パレスの常連か?NAD	6面中ボス
X-MEN(2pVer)	1,402	パッキーオヘア永(パ)でショックです。Ⓡ	ALL,ストーム ヘタクソです
USネイビー(F/18ホーネット)	2,649,710	工藤静香FC♡♡♡ No006たかし君	ALL 万×10,連有
バース(ファジィポッド)	6,788,900	☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆紫樓	ALL 連なし

ハイテクノーベル神保町店　東京
東京都千代田区神田神保町2-14-4　☎03-3262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F/A((連) 6WAY)	2,051,200	赤色直管 アンコ抜き	ノーマルALL
F/A((連) SWAVE)	1,973,150	茨城仕様 海老テール	ノーマルALL
F/A((連) STRAIGHT)	2,031,100	海老ハネ 鬼ハン	ノーマルALL
F/A((連) SEMIAUTO)	2,037,450	キタコテール ケツ持ち	ノーマルALL
F/A((連) AUTO)	1,906,750	新幹線風防 ツッパリテール	ノーマルALL
F/A((連) FULLAUTO)	1,954,700	どっかん風防 腹下連管	ノーマルALL
★ジンジンジップ(2P側,連射)	1,975,230	オースザンナ GMC-らじあめ	ノーマル2-4
★デッドコネクション(連付)	339,940	みこし上げ リーゼント風防	ノーマルALL
		上記の解説はチャンプロード12月号で	

プレイシティキャロットTOC店　東京
東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内地下1F　☎03-3494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーチャレーシング(中級 7速)	やりたいですう	入荷しないですう。	新しいマークII買うか?
F/A(A-10)	919,250	(会)、車にひかれて死亡!?待て次号!	人間不信君 7面
F/A(F-17)	1,229,950	黒い葬悪羅。(会)に当て逃げを喰らわす!	8面
龍虎の拳(リョウ)	722,440	赤い乱悪零	素人に、龍虎乱を喰らわせたい。
ワールドヒーローズ(J・カーン)	1,484,300	血にうえてるぜ	ALL
スーパーピンボールアクション	今ごろ入荷	三部さんにやらせよう。	
達人王	5面	あやしいモードです	どこまで行ける

荏原ゲームコーナー　東京
東京都品川区旗の台3-12-3 荏原会館内　☎03-3781-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーチャレーシング(通信台・初級・AT)	2'37"28	荏原マリオカート倶楽部-(元)MKZ	ALL 1位
バーチャレーシング(通信台・中級・MT)	2'37"25	オレ一般人だもん。(三)PAVHICHA	ALL 2位 わからん!
バーチャレーシング(通信台・上級・MT)	3'20"56	セガマリオカート倶楽部-(会)IKE	ALL 1位
F/A(ACM)	2,046,100	池田 哲也(国江店長みてる〜?)	ALL ノーダメ 5面58000
龍虎の拳(リョウ)	1,050,970	あえて"全一"と自ら呼ぶオレ(神)STR	ALL(パ) 1万おち?
ソルダム(セキーロ)	2,912,530	かず○さ情報部員! EGC-(神)POW様	ALL 275ライン
カプコンワールド2	5,651,100	CYR-じゃんけんキッズ	ALL 99% 女使用 P×13
スーパー上海(クエスト)	88,300	荏原マリオカート倶楽部-(元)MKZ	ALL
★スーパー上海(プロフェッショナル)	160,400	荏原マリオカート倶楽部-(元)MKZ	ALL
★スーパー上海(パラダイス)	268,400	荏原マリオカート倶楽部-(元)MKZ	ALL

プレイスポットすーるぽん　東京
東京都渋谷区渋谷1-27-1　☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ぷよぷよ(練習1P)	全3面クリア	高沢一成さん!是非又遊びに来て下さい	なぜ2P側6輪なのですか?MIS
ゴールデンアックス2(スタンブレード)	709	みんなのおもちゃ! MSK-MIS(由)(貫)	デスアダーで死亡へたすぎ! (連)付
ゴールデンアックス2(ドーラ)	777	MSK-GPK	ALL 1ミス (連)付
ゴールデンアックス2(ゴア&ギリアス)	803	MSK-GPK	ALL ノーミス (連)付
ゴールデンアックス2(リトルトリックス)	818	JAG-MIYA(三)	ALL ノーミス (連)付
達人王(1P)	1,988,440	MFC-GAUT-内藤(越谷)	2-4前半 来店ありがとう!
アラビアンマジック(シンドバッド)	28,625	EGC-(神)STR (Mr.クソゲー)	ALL 残0 残ランプ×5 (連)
ブランディア(ジュレーン)	8,669	ホリエ・コウジロウ(偽)(バイトデッド)	ALL まだまだやるしかねぇ〜〜
ムスタング(5機設定)	10,000,000+α	KYOちゃん 飯干景子 計2名	9-3 8-8 (連)付
三輪サンちゃん(面数部門)	3,719,740	若者憧れの街下北沢の住人◀KYO氏▶	全100面クリア 50万×1 残2

渋谷会館B1セガ　東京
東京都渋谷区宇田川町23-10　☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アンダーカバーコップス(斬 高原)	13,816,500	久々だから許して 星白金-PLE(て)	ALL 残2 また来て下さい
ゴールデンアックス	794	冬も来るっす!ほんげらー店員(廿)(犯)	ノーミスALL リトルトリックス
鮫!鮫!鮫!(エテキチ部門)	10,000,000+α	MFC-GAUT-内藤エテキチ	31-00で達成 連有
タンクフォース	955,700	T³-おば夫(ば)	ALL 2ミス
出たな!!ツインビー(5機設定)	4,422,900	神バビデオで大爆笑ほげ店員夫(廿)(犯)	2周ALL2-5 入口で3ミス
ロッドランド	693,500	奇太郎	ALL 裏面
ぷよぷよ	110,269	GAM 皆でぷよれば恐くない	STAGE7 BLOCK340
オールドゲーム部門		ゼビウス ごんべえのあいむそーりー	ロードファイター ダーウィン40
ナニワ金融道	超面白いです。	78 期待のク○イジークラ○マーも復	活予定!!

ICチェーン4店集計　東京
東京都世田谷区砧5-1-18 サマリヤマンション1F　☎03-3416-2983

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII'(ケン)	1,450,700	H,O	船橋
ストリートファイターII'(バルログ)	1,449,000	H,O	船橋
ストリートファイターII'(E.本田)	915,000	MARVEL-RT	船橋
ソルダム	1,253,470	みやこ	船橋 レベル51
F/A	1,003,000	船橋から出張のYSY-RRZⓃ	砧 ACM R-7
F/A	845,850	山下たろーIII世	船橋 JA37 R-6
ブランディア(ディオクレス)	6,406	山下たろーIII世	船橋
富士山バスター(将軍)	508,000	くろだけん	船橋
コズモギャングザビデオ	8,315,760	MIK	狛江 R-33
パロディウスだ	766,500	渡る?ワタル3.5 byスコアサイテー	狛江

プレイシティキャロット西荻店　東京
東京都杉並区西荻北3-1-9　☎03-3397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F/A(SEMI-AUTO)	1,375,400	次回に期待だ!お茶の水ハッピーおやじ	ALL 連無 残S×1
ソルダム(ソルダムモード)	9,330,730	重冨 英和	レベル 162 ライン 440
ソルダム(セキーロモード)	1,745,080	重冨 英和	ALL ライン 226

ジョイフルランドヒノーズ下井草店　東京
東京都杉並区下井草2-44-7　☎03-3399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ファイナルラップ3(スペイン)	2'24"41	SUR-RORI・P	ALL
★ファイナルラップ3(サンマリノ)	2'20"75	SUR-やまけん	ALL
★ファイナルラップ3(フランス)	2'16"41	しめじはんぺんちくわ!!	ALL
★SDI	79,638,470	やんちゃ姫	ALL(パ)S×34 ノーミス

新宿アシベ　東京
東京都新宿区歌舞伎町2-36-3 アシベ会館1F　☎03-3209-0086

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーチャレーシング(エキスパート)	4'04"62	TOKことJUN.N	マニュアル
バーチャレーシング(ミディアム)	3'10"56	TOKことJUK.N	マニュアル
バーチャレーシング(ビギナー)	3'10"03	TOKことJUN.N	マニュアル
達人王	1,389,380	RCA-YMT	R-6
ブランディア	5,745	KTG-KAY	ALL イリアナ使用
アンダーカバーコップス(ザン)	11,472,950	最後のボス、はめ技で勝っちった。	ALL
ガンバスター	2,929,900	美少年 嵐	ALL レーザー使用
フィグゼイト	1,482,610	橋本の人	2-1 アガサ使用
リングレイジ(トーナメント)	44,440	黒龍号は530円	ALL ロディ, KOジョー使用
リングレイジ(バトルロイヤル)	12,400	デッドリーディセプションKMR	ALL スパイク使用

プレイシティキャロット早稲田店　東京
東京都新宿区西早稲田1-8-14 エコービル1階　☎03-3202-0299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
龍虎の拳(RYO)	737,850	TUSK	ALL
ブレイゾン	クリア	ヒューオブライエン(長老)	ALL やったぜ!
○金王(1P)	300,000円(推定)	M○c-○曹	永パ発見につき集計打ち切り
モーニング荒らし(1P)	片っぱしから	座敷童子(♂、推定3歳)	母親に見つかり、強制送還
通路塞ぎ(1P)	1.2m	ザ-ベスト	でも大事な常連さんです
カルトQ(中級)	テーマは、アニメーション	以下に挙げる作品の共通点を述べよ	お彼つきは、解答権を失います
来月は映像カルトを予定しています(嘘)		美少女戦士 セーラームーン	
		魔法使い サリーちゃん	
		ああっ女神さまっ	
		☆正解は当店に来て直接店長に聞いてね	

ガリバー目白店　東京
東京都豊島区目白3-4-12 島幸ビルB1・2F　☎03-3950-4053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F/A(6-WAY)	1,376,600	KEN	ALL 連有 7面おとし
ブランディア(レツゼン)	25,854	DAN	ALL
ブランディア(ガリアノス)	23,698	FOX	ALL
ゴールデンアックス2	812	KEN	ALL TRIX 残1
龍虎の拳(リョウ・サカザキ)	520,630	TAKAAKI	ALL
龍虎の拳(ロバート)	530,540	SHOGO	ALL
アンダーカバーコップス(ローザ)	13,291,510	ヘボアーミー隊長	ALL 残2
ウォリアーブレード(ラスタン)	379,130	GAX	ALL 連有
サンドスコーピオン	2,279,200	KEN	2-3 連有

みなさん，どんどんスコアをだしにご来店ください。お待ちしております。

●今市ゲームセンター（栃木）

★『ストIIダッシュ』対戦者求む。田舎のゲーム・センターですので対戦者が少ないのです。都会の腕を見せてください。　店長

●ガリバー熊谷（埼玉）

★JR高崎線，熊谷駅正面の電光掲示モニタがあるビルの1F&B1が熊谷ガリバーです（徒歩2～3分です）。

●鴨川ヤングパレス（千葉）

★この号がでる頃には，『天地II』がQサウンドで入荷しています。ぜひ遊びにきてください。それから，レイちゃんファンの人，来店ありがとうございました。またきてください。冬休みに！

●プレイスポットすーるぽん（東京）

★『三輪サンちゃん』入荷しました（この号がでる頃にはないかも）。次回『レグルス』，『ヘビーメタル』の予定です。セガファンの人はぜひきてね！　担当　バカルディ

●渋谷会館B1（東京）

★当店では，オタッキーなお店にしようと日々努力しております。金融オタク，商品取引

プレイシティキャロット巣鴨　東京
東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1 ☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゴールデンアックス2（トリックス）	787	かせぎわからんよ YAO	ALL ノーミス 残1
F/A（6WAY）	1,172,900	FGK-POP-迷	8面
バーチャレーシング（SD・初級）	2'34"43	MSO-1φ-LIE	38"12 M.T.
バーチャレーシング（SD・中級）	2'35"15	MSO-1φ-LIE	38"03 M.T.
バーチャレーシング（SD・上級）	3'17"90	MSO-1φ-LIE	48"62 M.T.
ソルダム	19,131,860	DAB.S	レベル～280 ライン～850
カプコンワールド2	3,836,800	JE!	1コインクリア 回答率87%
上海Ⅱ	1,424	あつし夫とゆかいな仲間達	10面 約1時間
爆烈ブレーカー	469,350	けいちゃ[illegible]	2周目2面
マクロス	8,390,100	DAB.S	2-7ボス 1P使用

プレジャーキャッスル　東京
東京都町田市原町田6-14-8 ☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ウォリアーブレード（ラスタン）	462,690	EXCEL-KUMA(本)	ALL
★ウォリアーブレード（デューイ）	403,850	EXCEL-KUMA(本)	ALL
ライディングファイ	462,770	EXCEL-ソーヨノ星人	3面ボス 連有
テトリス	490ライン	JA	999,999+α 全消しなし
テトリス	500ライン	Ⓨ	999,999+α 10万×1
テトリス	514ライン	POC	999,999+α 全消しなし
テトリス	549ライン	R.Y	999,999+α 全消しなし
			全機種ノーマル設定です

プレイアイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻北2-5-13 ☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アシュラブラスター	1,000,800	ウイッキー船津	2R-3
メジャータイトル2	11アンダー	㈱中村	アメリカン
サイレントドラゴン	2,342,700	㈱中村	1コイン
スーパー上海（パラダイス）	251,600	マスタ吉くん	6-2
スーパー上海（クエスト）	77,900	闇ポコペン	R-6
ワールドヒーローズ	1,762,700	カスPFIRE	R-8 All ハンゾウ
龍虎の拳	6人抜き	ポコペン	リョウ
セイブカップサッカー	ALL	影ポコペン	1コイン
F/A	578,450	ポコペン	R-5
アンダーカバーコップス	6,022,540	闇ポコペン	R-4 アーク

ゲームステージ YOU&YOU 石神井店　東京
東京都練馬区石神井3-20-20 ☎03-5393-5455

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★バーチャレーシング（エキスパート）	4'03"68	RAN	ノーマル設定 マニュアル VR3
★バーチャレーシング（ミディアム）	3'08"93	SUE	ノーマル設定 マニュアル VR3
バーチャレーシング（ビギナー）	3'10"31	MIKI	ノーマル設定 マニュアル VR3
スターブレード	2,216,300	プッチンプルプル NAM夫	ノーマル設定 連付き
マクロス	1,610,400	変な人!	ノーマル設定 連付き
F/A	240,200	お肉なジャレ夫!（やる気無モード）	ノーマル設定 連付き
龍虎の拳	117,480	ジャレ夫のお肉?	ノーマル設定 6面
ソルダム（ソルダムモード）	180,120	ピッケル君（放心モード）	ノーマル設定
ぷよぷよ	24,543	ジャレ夫もいくときはいく!	ノーマル設定

プレイタウンYOU&YOU町田店　東京
東京都町田市原町田6-10-10 ☎0427-29-8234

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブロックカーニバル	456,200	EXCEL-KUMA(本)	ALL
マクロス	9,201,100	CYR-MSK	ALL 2P側使用
F/A（6WAY）	877,450	IJO	6面 JA37使用
達人王	1,343,500	DI-KTM(2)-たま夫	6面
			※全機種ノーマル
天地を喰らう2	やりに来て下さい	ばくだん様	
ゴールデンアックス（デスアダーの復讐）	やりに来て下さい	MIS様	
デンジャラスシード	やりに来て下さい	KYO様	
達人玉	やりに来て下さい	AKA様	
ターボフォース	やりに来て下さい	WOP様	

ゲームセンターコパⅢ　神奈川
神奈川県秦野市南矢名62-42 ☎0463-78-0610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F/A（ACM）	1,884,150	CYR-MST	ALL ノーマル 残ゲージ×5
F/A（JA-37・(連)）	1,817,150	CYR-TEM(武)	ALL ノーマル 残ゲージ×4
F/A（GR・5・(連)）	1,688,350	CYR-MST	ALL ノーマル 残ゲージ×3
F/A（F-16AFTI）	1,582,050	CYR-MST	ALL ノーマル 残ゲージ×2 (連)
F/A（Mir-2000）	1,531,700	CYR-MST	ALL ノーマル 残ゲージ×2 (連)
龍虎の拳（リョウ）	700,220	DES-ILM!?	ALL ノーマル P×8
達人王	1,582,470	N.ARC-S.S-CRX	2-2 ノーマル 1UP×1
★ボンバーマンワールド（1P）	4,461,600	CYR-TEM(武)	ALL1UP×6 残×0 ノーマル
ヘクシオン（ビック・1千万時）	ライン187で達成	CYR-TEM(武)	レベル112 ノーマル設定
ヘクシオン（ロング）	9,945,056	CYR-TEM(武)	レベル422 ノーマル (穴)

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F ☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F/A（ショット不明）	787,650	引退したEXG	6R ノーマル
カプコンワールド（1P）	2,682,300	アーカム陽一	91% ノーマル
マクロス（1P）	7,186,300	(境)TOM-OKA	14R ノーマル
バース（1P）	6,289,800	SEP-FECT-T・E	FRONT29R ノーマル
アンダーカバーコップス	4,842,500	マット.ボムバー	9Rボス ノーマル
富士山バスター（ベンケイ）	676,500	アスタラビスタⓀ	ALL ノーマル

ゲームセターUFO町田店　東京
東京都町田市旭町1-7-5 ☎0427-29-5603

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ブランディア（ガリアノス）	10,050	どうだボウズ…いい汗かいたか?段平	ALL残φD×2 ん?ん?ん?
★ブランディア（ディオクレス）	11,466	俺様こと俺に任せろ URx-BT夫[illegible]	ALL残φD×2 ←イッツグー!
★ブランディア（イリアナ）	10,750	I♡テンポ!でも亜美ちゃんも…CAT	ALL残φD×3 ブッシュベイビー
★ブランディア（マクギル）	8,539	Ⓨ 氏時代は今のリビーっスよね!BT夫	ALL残φD×3 アクティヴハート
ブランディア（レツ・ゼン）	11,188	俺のハートは逆噴射♡セーラー福島[illegible]	ALL残φD×2 イッツクレイジー
★ブランディア（ジュレーン・必付）	9,296	ラジ○ルガー○ィアンFC隊長DELF	ALL残φD×3 ←旭町支部より♡
富士山バスター（歌舞伎・連必付）	1,035,000	BIG-K氏に弟子入りよ♡BT夫[illegible]	ALLⓅ14Ⓓ32号は果して?
フットボールフレンジー2P 対戦中継(穴)(ウ)(メ)	八木Ⓦ 32-24 ⓁⓎ	実況は私BT夫とBIG-Kで送ります	Ⓨ-クラッシャー (ハ)-バレッツ
ハイパーオリンピック（1P・凶器なし夫）	1,063,200	私は偉大なコスラー CYR-キャサ夫[illegible]	俺様のコスリで昇天するかい?
スーパー上海（パラダイスモード）	131,500	一物挿入の膿Q極合体ローズバトラーⓎ	1c 4-1 ブロウアップ野郎

プレイランド長岡駅前店　新潟
新潟県長岡市城内町2-3-12 イトーヨーカドー6F ☎0258-33-3960

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーチャレーシング（ビギナー）	3'13"53	AJX	ノーマル,DX 7MT
ウォリアーブレード（ラスタン）	343,210	S・A・I	ノーマル,ALL ダラⅡ筐体用
マクロス	7,515,100	ANDET-H.T	ノーマル,ALL 2周,残3
F/A	1,023,400	ANDET-H.T	ノーマル 7ステージ
ウルトラマン倶楽部	1,842,200	ANDET-H.T	ノーマル
ゴールデンアックス2（ドーラ）	599	K.K	ノーマル 5ステージ
★ビーラップボーイズ（TOP）	7,691	ANDET-SYO	ノーマル,ALL
龍虎の拳（リョウ・サカザキ）	552,460	MOR	ノーマル,ALL
ブランディア（マクギル）	6,237	ANDET-SYO	ノーマル,ALL
ブランディア（ディオクレス）	7,811	ANDET-SYO	ノーマル,ALL

プレイシティキャロット花小金井店　東京
東京都小平市花金井1-9-20 ☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターⅡ'（ケン）	1,223,300	T羽っ君 これしかやらない	えらい てんさいだ
龍虎の拳（1P・リョウ・サカザキ）		DAN ハイスコア興味なし	クリア 泣かせるエンディング……
富士山バスターズ（侍）	240,500	あとぴ☆（ERA）パソ通中毒者……	7人目将軍に敗北 一応1コイン
達人王（1P）	1,201,110	白門Rep-BIJ もっと申請してね	6面 友達も誘ってね
ゴールデンアックス2		11月6日現在 動いてません。	システムが，まだ来ないの……。
クイズココロジー（2P）	1,500円でクリア	DAN→同性愛か? KEY→天狗様♡	15回コンティニュークリア

ゲームプラザセントラル日吉店　神奈川
神奈川県横浜市港北区日吉本町1-20-8 ☎045-564-1034

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F/A	1,512,100	まるこす	1c ALL JA-37 残2
富士山バスター（すもう）	817,800	T.A	1c ALL
達人王	2,002,780	まだまだやるよ AKA	2-4中ボス前
スカイアラート	1,893,150	T.A	1c 2-7
ブロックカーニバル	358,900	穴うめ君	最終面
達人王	2-4ボス前	あきらめてないよ AKA	面数優先 2-5見えた

プレイランド柏崎店　新潟
新潟県柏崎市駅前2-3-7 ☎0257-24-5211

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バース	6,686,800	姫ちゃんのリボン見逃した あずき丸	ノーマル,ALL 残4,つかれた
ボンバーマンワールド	2,075,300	KPL-HAG	ノーマル,ALL 残1
アンダーカバーコップス（ZAN）	13,586,310	これはダメ, KPL-HAG	ノーマル,ALL 残2
アンダーカバーコップス（ローザ）	14,233,030	KPL-HAG	ノーマル,ALL 残3,ノーミス
ナイツオブザラウンド（ランスロット）	531,920	松本のみなさん元気ですか?	ノーマル,ALL
達人王	1,200,490	HARD-NEK	ノーマル,ステージ6,誘導弾
サンドスコーピオン	2,157,900	PRS-HAGE丸	ノーマル,2-2ボス
G.I.JOE	2,149	てめえら殺す気か? IMO.	ノーマル 3ステージ
ワールドヒーローズ（J・カーン）	2,308,700	KPL-HAG	ノーマル,ALL P×14
カプコンワールド2（2P）	2,518,000	T・PAC-BBC & YAS	ノーマル,ALL

プレイスポットイーグル　東京
東京都田無市本町4-2-16 ☎0424-66-2989

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F/A（SEMI-AUTO）	1,141,800	Ele-Knight	52面 連付 ライフ4 ACM
ブランディア（ガリアノス）	5,840	浜田	ALL ノーマル
アンダーカバーコップス（ローザ）	12,555,810	Y☆	ALL 3人設定
アンダーカバーコップス（ザン）	12,022,800	Y☆	ALL 3人設定
龍虎の拳（リョウ）	733,980	MAX	ALL ノーマル
ワールドヒーローズ（フウマ）	1,431,200	N.N	ALL ノーマル
ワールドヒーローズ（ドラゴン）	1,076,400	キャッホマン	ALL ノーマル
サンダードラゴン	3,817,900	白門Rep BIJ	ST.8 連付 イージー
達人王（1P）	1,390,860	白門Rep-BIJ	ラスボス直前 5機設定
達人王（2P部門）	1,096,920	白門Rep-BIJ & 勇者ウラケニック	6面 5機設定

ゲームセンターUFO本店　神奈川
神奈川県相模原市高根1-2-4 ☎0427-52-0606

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★富士山バスター（侍・連付）	1,311,400	ヨガ再始動計画発令 FGK BIG-K	ALLⓅ15Ⓓ5 レッツゴー―!!
富士山バスター（相撲・連必付）	986,800	安産落とし安産落とし!←群山…BT夫	ALLⓅ13 ←耳くさっとるの
富士山バスター（河童・連必付）	1,049,200	必殺自慰ロボ参JO TZR-痴裸抜以㊤	ALLⓅ13 ケ○トの人元気?
富士山バスター（忍者・連必付）	1,195,900	ドラゴン脱森計画発動!セーラー福島[illegible]	ALLⓅ9 Ⓓ1 失敗は死あるのみ
★富士山バスター（将軍・連付）	1,215,300	「フウマだ犯るっスよ!」本人談→TER	ALLⓅ12Ⓓ3敗北は極刑に処す
★富士山バスター（さぶ・連必付）	1,071,100	「Jカーンもうダメッスう」本人談→ONY	ALL Ⓟ16Ⓓ3 敵前逃亡は銃殺刑
アンダーカバーコップス（ザン・連必付）	13,320,310	「やっぱ時代はヒデキだよな」BT夫[illegible]	ALL 残1 Mr.ブロウアップ
アンダーカバーコップス（マット・連必付）	13,094,410	「でもジュリーも捨て難いぜ」BT夫[illegible]	ALL 残1 I♡沢田研二!
カプコンワールド2（1P・ピュア使用）	1,951,000	じーめーいーくーくーいー?Ⓢ-ネズ夫	1コイン ←ピュアでヌく漢
スーパー上海（クエストモード）	69,200	手淫合体Q極挿入神弐號Mr.しおしお君	1cALL ←時代は性交

ゲームプラザ遊　新潟
新潟県新潟市弁天1-3-6 ☎025-246-7720

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F/A（1P）	1,091,150	深く美しきアジア会 忍者将軍あさげ[illegible]	8面(連) F-16
F/A（2P）	1,343,300	深く美しきアジア会 忍者将軍&収妖王	8面(連) F-16&ACM
ゴールデンアックス2	448	深く美しきアジア会 ガマ男vs蚊男	4面 トリックス使用
龍虎の拳	513,080	申請してね	ALL
ウォーリーをさがせ!	10面	深く美しきアジア会 厄災王疫病神百兵衛	1周できんかった しくしく
アンダーカバーコップス（ローザ）	13,066,830	深く美しきアジア会 幸運王井上備品	ALL(連)(必)
アンダーカバーコップス（ザン）	12,239,730	深く美しきアジア会 幸運王井上備品	ALL(連)(必) ※全機種ノーマル
バース	7,887,000	深く美しきアジア会 南魔王ZERO	ALL(連) ファジー，残4
		ピクシーは，いいきになっています。	少女がいけにえにされようとしています。
		どうしますか? ・・・おどす!!	助けますか?・・・・いいえ

オタク，不動産オタク，法律オタクの人，ご連絡ください。趣味の広い人も歓迎！

●ICチェーン4店（東京）

★みなさま！砧店のカラオケ・ボックスをご存じでしょうか？朝10時～12時の間は30分500円特別サービスです！　by ICのMASA

●PC巣鴨店（東京）

★11月15日からコミュニケーション・ノートが復活しました。マナーは守ってね。　by うんそーのぐそつきー夫

●PC花小金井店（東京）

★スコア申請者が激減しています。さあ！その君！花小へきてスコアの申請をしないか？今なら「こりゃあ，誰かもっと高い得点とってるだろう」ってスコアでも掲載されるぞ！お願いしますよー。　店員のえらあー

ゲームセンター101&UFO　新潟
新潟県新潟市小針上山6-12 ☎025-233-3881

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドヒーローズ（マッスルパワー）	1,322,600	CAP-AB.	ALL
富士山バスター（芸者）	600,600	T-Venus-K.T[illegible]	ALL
富士山バスター（忍者）	47,702	M.M	9人目
エグゼドエグゼス	2,877,100	FML-VAL-（美夕）MKY	13面 ボス
スーパーゼビウス	71,590	1面でブラグザカー人・・・・	5面 スペシャルハード
メトロクロス	2面	りゅう麻狂	初プレイ♡
龍虎の拳（RYO）	260,000	FGK-クリ丸	ALL
カプコンワールド2	54,600	竜巻オタク♡	ビギナー
ファイナライザー	734,200	○りろ○な奴・・・・	
お知らせ・・・・		101の店員ガイルは死にました・・・	・以上。

ハイテクセガ金沢店　石川
石川県金沢市片町1-3-9　☎0762-21-9115

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゴールデンアックス2 (トリックス)	800	GOR-ブリーン(ラ)	ALL ノーミス
F/A (JA-37(連))	1,721,600	GOR-山下少年(な)(汗)(社)	ALL 2ミス
F/A (ACM(連))	1,741,550	GOR-清水利吉(な)(汗)(社)	ALL 1ミス
カプコンワールド2	4,066,900	伊佐治ひよこうらやましいぞいや!(社)(男)	ALL 93% 魔法使い P-2
富士山バスター (歌舞伎)	822,500	IKD-御犬様ち〜くるう〜!!(税)	ALL P×8
富士山バスター (さぶ)	792,000	IKD-怪魚!!直樹(税)	ALL P×11
ブランディア (ガリアノス)	8,162	IKD-チャリー・コーセイ!!(税)	ALL
ブランディア (ディオクレス)	8,071	IKD-カズオ工業!!(税)	ALL
ブランディア (イリアナ)	7,980	IKD-ライアの尻・コスギ!!(税)	ALL
ブランディア (レツ・ゼン)	8,711	IKD-GON恥林(へ)	ALL

プレイシティキャロット甲府中央店　山梨
山梨県甲府市中央2-12-22　☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソルダム (スコア優先・ソルダムモード)	26,708,320	A級ソルダマー FLAP総帥ANP	LV339 LV30スタート
ソルダム (ライン優先・ソルダムモード)	10,000,000＋α	A級ソルダマー FLAP総帥ANP	ライン251 LV30スタート
★ソルダム (セキーロモード)	3,125,090	A級セキーラー FLAP総帥ANP	1コインALL ライン317
龍虎の拳 (ロバート)	590,930	GAMEP-TEI	ラスボス
ワールドヒーローズ (M・パワー)	2,469,200	FLAP総帥ANP	P×14 ALL 連付
ワールドヒーローズ (ジャンヌ)	2,044,800	FLAP-RYU	ALL 連付
ゴールデンアックス2 (リトルトリックス)	偏差値 428	GAMEP-TEI	4面ボス
マクロス	8,458,700	ILM	2周ALL 1P使用 連無し
デッドコネクション	203,280	月の騎士Rayzack	7面 帳簿×5
ファイナルラップ3 (イングランド)	2'15"41	R.M	マクラーレン使用 スピンゴール

ゲームプラザニュー日の出　長野
長野県上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
龍虎の拳 (リョウ)	440,140	ACE	ALL
龍虎の拳 (ロバート)	530,470	ムラ	ALLじゃないよ (ラスまで)
F/A (STRAIGHT)	808,500	CHASER TRA D EAD	6面始め 連あり
F/A (6WAY)	885,350	CHASER TRA D EAD	6面中間 連あり
マクロス	8,807,200	ムラサキ帝王!!	2P側ALL 残0
カプコンワールド2	779,200	☆	魔法使い 88%
F/A (5WAY)	1,033,750	ムラッ♡	7面 連あり

プレイシティキャロット松本店　長野
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F/A (SEMI-AUTO)	1,104,250	AMP	8面 ノーマル MRCA-IDS
F/A (6WAY)	866,300	Tiny-DIL	6面 ノーマル JA-37
ゴールデンアックス (デスアダーの復讐)	679	Tiny-"世界一の強者" BIE	5面 ノーマル
ソルダム (ノーマルゲーム)	4,778,090	FGD-Bal	レベル93 標準 ライン218
ソルダム (セキーロゲーム)	1,531,400	FGD-Bal	レベル52 標準 ライン214
ブランディア (イリアナ)	8,474	RAI	ALL ノーマル 残×1ドロー×1
ブランディア (ジュレーン)	6,783	RAI	ALL ノーマル 残×2
アンダーカバーコップス (ローザ)	13,706,120	RAI	ALL ノーマル 残×2
マクロス	5,674,800	RAI	2-6 ノーマル マックス
ストリートファイターII	スクリュー85回	Tiny-善之字	ALL 1ゲームのスクリュー回数

ナムコジャスコ諏訪店　長野
長野県諏訪郡下諏訪町湖浜6133　☎0266-28-6242

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マクロス	7,776,100	EPT-ラッキースター H.S	1コイン2周 ALL
F/A (ACM使用)	7,902,500	EPT-ラッキースター H.S	1コイン ラウンド6
ウルトラマンクラブ	608,300	ALICE	レオ 1コイン 4-6

アイリン夢空間　岐阜
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎05832-7-0218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F/A	1,682,400	永井真理子最高っす!GAC-MKC!	ALL 連付き ACM使用
F/A	1,238,800	GAC-ATL!	8面 連付き JA-37使用
マクロス	8,801,800	ENR-PAN	全2周ALL 2P側 1ミス
ブランディア (ディオクレス)	7,589	ぬいぐるみBOYS T・SHYBOY!	ALL
ブランディア (イリアナ)	7,480	ぬいぐるみBOYS STD-AMG	ALL
ブランディア (レッゼン)	8,465	ぬいぐるみBOYS OにAZ	ALL 残×0 何しに来たん?
ブランディア (ガリアノス)	6,861	GAC-T・SHY BOY!!(ILK)	ALL
ソルダム (ソルダムモード)	13,720,560	KINGのBOO吉	レベル 213 ライン 635
ソルダム (セキーロモード)	1,974,920	KINGのBOO吉	ALL ライン 244
F/A (GR.5)	1,253,200	セオラのみんなまた来てね!MKC!	ラスボス 連付き まってるよ!

YPエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魔Q大冒険	310,300	SPT	90%
ストリートファイターII' (ケン)	1,427,700	GGG	
ストリートファイターII' (ブランカ)	1,135,900	GGG	
ストリートファイターII' (ザンギエフ)	1,198,756	KKK	
ストリートファイターII' (春麗)	1,528,400	K.T	
ストリートファイターII' (バイソン)	1,170,000	20号	
ストリートファイターII' (バルログ)	1,197,100	M	
F/A	504,900	るーさー	
ウルトラクラブ	1,542,500	S.N	
龍虎の拳			

ゲームパレス　静岡
静岡県三島市一番町12-22　☎0559-71-3057

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マクロス (2P側)	4,793,300	Mr Y.N(裕)(楽)	ノーマル 2-5
アンダーカバーコップス (斬高原)	13,661,380	BAD	ノーマル ALL
ファンタジーゾーン	9,700,200	DAI改めOH!	ノーマル R18
メタルブラック	580,320	SDI	ノーマル ALL (連なし)
富士山バスター (カブキ様)	928,400	MGR夫	ノーマル ALL
ワールドヒーローズ (M, パワー)	2,041,600	Mr Y.N(木)(江)	ノーマル ALL
フェニックス	10,000	エニックス	ほうよくてんしょう
達人王 オバQ, エイトマン(米) 穴ウメ	6面ボスまでの点 10	ビビルうめ吉12月号286ページゲーム	メーカー, ゼロウイング 使用!
ストII謎モード ザンギー無敗伝説	ラウンド1ウワーガハハ	ほうきマンゴムマン	おまえたちにつづく
○トII界王拳2倍3倍		元気玉	

プレイシティキャロット静岡店&両替町店　静岡
静岡県静岡市紺屋町8-17　☎054-251-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンバスター	2,954,700	WAD-MKT(ま)KYO	ALL レーザー使用
ゴールデンアックス2 (ドーラ)	544	砂の人	STAGE-5
龍虎の拳 (リョウ・サカザキ)	640,220	ULD♡SKULD ラブラブファイヤー	ALL
F/A (6-WAY)	1,528,850	Mak...²! 18歳になったよ	ALL 連射有残
ブランディア (レツ・ゼン)	8,440	一丈青扈三娘	ALL
ブランディア (ジュレーン)	5,406	A . L	ALL
ブランディア (イリアナ)	5,555	Y . I	ALL
バース (1P)	6,300,200	INTERRUPT	ALL ショットのみ連射有
バース (2P)	INT&TDS	5,693,300 5,194,400	ALL 各 1COIN
ソルダム (セキーロモード)	1,053,680	いとうのくせに〜(千田談) MIG	ALL LINE 207

ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
龍虎の拳 (ロバート・ガルシア)	458,530	RAD	ALL
アンダーカバーコップス (ローザ)	11,944,940	JSM	ALL
マクロス	7,629,500	おしえない	ALL (1P側) 点カセなし
龍虎の拳 (リョウ・サカザキ)	532,030	RAD	ALL
バーチャレーシング (ミディアム)	3'13"28	(H)	ALL
バーチャレーシング (ハード)	4'06"18	(H)	ALL
メジャータイトル	受付中		
クイズココロジー	受付中		
F/A	受付中		
富士山バスター	受付中		

ハイテクランド豊川店　愛知
愛知県豊川市諏訪町2-150　☎05338-5-7981

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII	1,392,700	殺し屋JKTVO	1コインALL 3万1コくくり
ガンホーキ	1,032,500	3号	1コインALL 2-3
メタルブラック	504,920	ITO-TAKO	1コインALL 3キ
戦斧	335.0	腕毛王者Z	じい ALL
X-MEN	240	うで毛の悪 アームげ クレーンゲ	ストーム4面ボス ALL
パンクショット	190	パシケ	1コインALL

キャノン最前線　愛知
愛知県岡崎市康生通東1-6　☎0564-25-2612

タイトル	スコア	スコアラー	備考
カプコンワールド2 (魔法使い)	5,655,400	IML-PET (TPL使用)	ALL 100%
F/A (AJ-37)	1,603,100	MOL	ALL 残2
F/A (ACM)	1,251,500	MOL	8面
F/A (F-117)	1,111,650	MOL	8面
F/A (F-14)	1,017,800	MOL	7面
F/A (GR.5)	865,700	???	6面
ブランディア (ジュレーン)	18,478	NNB	ALL
カプコンワールド2 (ネコ)	4,200,000	???	ALL
グラディウスII ((4)-F)	4-8	AKI(た)	点数不明

ゲームプラザイエローハット　愛知
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-452-5602

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スタジアムクロス	2'41"34	DCC-AGAS-JJY	完走 BEST 39"68
F/A (6-WAY)	1,674,650	ネロス帝国LUE	ALL JA-37 残アーマー×3
F/A (STRAIGHT)	1,758,650	AI.	ALL GR-5 残アーマー×3
F/A (SEMI-AUTO)	1,593,150	AI.	ALL F/A-18 残アーマー×2
ソルダム (ソルダムモード)	10,000,000＋α	DCC-AGAS-KAC(P)	ライン266 レベル111
ソルダム (セキーロモード)	3,114,660	DCC-AGAS-KAC(P)	ALL ライン311
★ウルトラマン倶楽部 (レオ)	1,984,400	ねこぢるうどん	ALL 残0
ゴールデンアックス2 (リトルトリックス)	790	H.I	ALL 残0
デッドコネクション (GARY)	269,820	SZK(ま)	ALL
マクロス (2P側)	8,654,000	末期-やってやる	ALL 連無し 残×1 1up×3

プレイシティキャロット星ケ丘店　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F/A (6WAY)	1,588,600	(あ)	ALL,3ミス JA-37
F/A (FULLAUTO)	1,492,200	VMT-RED	ALL,4ミス ノーマル設定
ソルダム (ソルダムモード)	10,000,000＋α	YYY-あっちょう(連)	ライン483にて達成
ソルダム (セキーロモード)	2,246,040	(あ)	LV 259,L 253 ノーマル設定
龍虎の拳 (リョウ・サカザキ)	710,560	ZONBIEF好き♡	ALL,P×10 ノーマル設定
ファイナルラップ3 (イギリス)	2'15"91	WAD-ELY(す)	完全1P ノーマル設定
コズモギャングザビデオ (1P)	13,907,730	KIMと愉快な仲間達	ALL ノーマル設定
ファイネストアワー	6,047,410	RAP. DK もみ	ALL,α連射 ノーマル設定
第5回プレイシティキャロット星ケ丘杯	10月10日 (祝)	優勝 石川徳人君 ガイル	3連覇!すばらしい!
ストリートファイターII大会	参加者49名でした	2位 谷口岳史君 3位 大島圭君	ケン ダルシム

ゲームセンターニュースター　三重
三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
カプコンワールド2	4,006,200	自力は初めて(Z)	ALL P×2 92% 魔法使い
富士山バスター (侍)	487,100	S S.	ゴエモン面
富士山バスター (将軍)	674,900	II'団体戦の結果は? ナスカの地上絵	ALL
F/A (STRAIGHT)	1,758,950	S S.	ALLノーミス 残5 GR-5
F/A (6-WAY)	1,258,400	参考からあげ松井君	8面
F/A (SEMI-AUTO)	1,057,000	S S.	8面ボス
ストリートファイターII' (団体戦大会)		名古屋チーム圧勝!	勝てるのか…… すきま全滅!
富士山バスター (歌舞伎)	356,600	今日, はぢめて. 名古屋圧勝. (俺)	てんぐ

ビッグキャロット京都　京都
京都府京都市上京区河原町今出川下る梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F/A (6-WAY)	1,924,800	Sgt. Pepper	ALL (連)あり 1 ダメージ
F/A (STRAIGHT)	1,754,750	GOL屋(ま)(真)	ALL (連)なし
スターブレード	2,171,600	十兵衛	ALL (連)あり
★ウォリアーブレード (ソフィア)	465,300	殺戮派LSD(団)	ALL (必)あり
龍虎の拳 (リョウ・ナガサキ)	838,920	R・れでおす♥そおぶ	ALL パーフェクト×14
ワールドヒーローズ (マッスル・パワー)	1,727,700	エホバ君(金)(命)	ALL
ゴールデンアックス (トリックス)	792	KAI性なし(ひ)	ALL
ゴールデンアックス (ドーラ)	770	KAI(ひ)	ALL
ゴールデンアックス (スタンブレード)	760	K・U	ALL

ゲームズウィル　京都
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F-1グランプリパートII (Aコース)	6'17"172	WZ。	ALL 40DPA. セナ使用
F-1グランプリパートII (Bコース)	6'56"358	大阪の回鍋肉プロ	ALL 40DPA. セナ使用
リングレイジ (3本勝負)	$103,700	INΣ-JOHNNY	ALL ヤシャ&ジョー
リングレイジ (バトルロイヤル)	$37,500	INΣ-JOHNNY	ALL K.Oジョー
リングレイジ (勝ち抜き)	$116,600	INΣ-JOHNNY	ALL (連)付き ヤシャ&ジョー
★ボンバーマン (ノーマルゲーム)	17,478,400	心臓破りの残機潰し INΣ-UYK	ALL (連)付き 残機0
ストリートファイターII (本田)	1,751,100	CST(ゆ)	P×21 爪×3 D×50 (連)付き
ストリートファイターII (ガイル)	2,038,500	CST(ゆ)	P×19 爪×4 D×55 (連)付き
ストリートファイターII (ブランカ)	1,769,700	ブランカ始めました INΣ-GYO	P×21 爪×0 D×48 (連)付き
コラムスII	22面	INΣ-UYK	97,482点 2419ジュエル

タイトーイン002スタジアム　大阪
大阪府豊中市玉井町1-1-36 ライオンズマンション102号　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ライディングファイト (1P・連付)	1,468,710	クリアできない超弱君(ば)	ラストボス 1C クリアできね〜よ
★マクロス (連付)	9,368,100	HYAKU-京城屋	2周ALL 2P側使用
★龍虎の拳 (RYO)	1,054,380	セリフマン(乳) -PROF	ALL(パ) 23本 D×0
★ソニックウイングス (F-14連付)	1,651,600	天地2入れてよー KIW絶対以上	2周ALL 1万×2
★ストリートファイターII (ガイル連付)	2,142,600	CYCLONE-HURRICANE	タル・バル落ちつめ×1D×57
★ストリートファイターII (E.本田連付)	1,788,900	公言達成! CST(ゆ)	ALL(パ)つめ×2 D×53
スーパー上海 (パラダイス)	113,000	まぴゅま (20)	3人目の2面 シェ〜
テトリス	ライン501でカンスト	K.N	ブタよゆう!
デッドコネクション (連付)	319,760	Mr.しおしお君	ALL ゲーリー使用
VI-13A810クラスの皆様	大変お世話になりました!	学校やめて自由の身 by福里宗典21才	ぼくはただ今プータロー?

プレイシティNASA杉本町　大阪
大阪府住吉区山之内3-3-5　☎06-694-4909

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターII（リュウ）	1,740,600	まいっちんぐ超にゃんこ先生	ALL 連付 来店ありがとう
★ストリートファイターII（ケン）	1,757,800	バージョン別集計して欲しいな——	ALL 連付 来店ありがとう
★アンダーカバーコップス（マット）	15,320,900	AXIOM-DEN	ALL 残2 必殺技ボタン付
★アンダーカバーコップス（ローザ）	15,346,000	AXIOM-DEN	ALL 残2 必殺技ボタン付
F/A（5-WAY）	1,682,300	Seize-いくらちゃん	ALL 残3 連付 F-16
F/A（STRAIGHT）	1,928,350	Seize-いくらちゃん	ALL 残5 連付 GR-5
F/A（AUTO）	1,760,250	頭のラッパもブーだわよ	ALL 残4 連付 A-10
ソルダム（セキーロモード）	2,487,620	EGC-(統)POW	ALL 来店ありがとう
富山バスター（かっぱ）	1,065,600	DEVICE-(舞)	ALL
達人王	1,912,990	DEVICE-SDI-PHANTOM	2-2ボス

チャレンジャー関大前店　大阪
大阪府吹田市千里山東1-14-2　☎06-389-8072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゴールデンアックス2	800	藤田　純一	ノーマル ALL L・トリックス
F/A（ACM(連)）	1,698,950	あーべでも出せる(純)	ノーマル ALL
F/A（JA-37(連)）	846,250	ふい〜ばあ〜っぱわふる♡ 奈江吉	ノーマル R6
ガンバスター（機雷）	1,896,900	TIL-修崎浩斗	ノーマル R7 ラスボス
バーチャレーシング（中級）	3'10"75	BACURA	マニュアル
バーチャレーシング（上級）	4'04"71	BACURA	マニュアル
ソルダム（セキーロ）	2,359,730	たかみくん（仮）	ノーマル ALL
バース (連)	9,914,300	最後でバグ AXIOM-H,Y(弟)	ノーマル ALL 残0 1up×0
★X-MEN（6Pver）	422	AXIOM-Xenom(純)	ノーマル ALL ウルバリン
スカイアラート（タイプA）	646,700	もーやってない	ノーマル R6 おもしろくない

タウンスポットプレイランド　大阪
大阪府茨木市中津町4-3　☎0726-36-5900

タイトル	スコア	スコアラー	備考
爆烈ブレーカー (連)	907,070	HKR	全2周ALL HANSE使用
スカイアラート (連)	3,564,850	HKR	4周目5面 タイプ-A使用
ソルダム（セキーロモード）	2,988,420	ばやはら	ALL E×3 ライン285
★ブロックカーニバル	650,750	ばやはら	ALL P×3 1P使用
ゴールデンアックス2（TRIX）	808	えすえーていー	ALL ノーミス
ゴールデンアックス2（DORA）	795	極楽蝶 かせぎわからん	ALL ノーミス
★ブランディア（レツ・ゼン）	11,555	セニョ極楽蝶 byおくさん	ALL D×3 ヨガホモ
ブランディア（ガリアノス）	8,949	「NGT♡KRK」	ALL D×2
ブランディア（ディオクレス）	8,931	ロッキー	ALL
★キャプテンコマンドー（フーバー(連)(必)）	348,500	CYCLONE-R,T	ALL ハガー×1

TVスポットポテト　大阪
大阪府八尾市東本町3-5-3 プラザサントリア2F　☎0729-93-3931

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ブロックブロック（ビギナー）	101,310	AIM	全台ノーマル ALL
★ブロックブロック（ノーマル）	2,151,230	RPO	ALL 超上手!
カプコンワールド2	4,006,200	おやゆび姫マーヤFC, REI.	ALL 90% ネコ
達人王	1,513,530	AXIOM-H・Y(弟)	2-2
マクロス（1P側）	8,350,100	S,N	2周ALL
バース	9,127,800	ボタンの重さが… AXIOM-H・Y	ALL (弟). 10P×1
バッキーオヘア（ジェニー）	116,450	ボタン押したやんかーYANACHAN	5面(笑)
富士山バスター（忍者）	1,064,000	くそゲーキラー	ALL
ウルトラマン倶楽部（レオ）	1,642,500	あくまでも冗談 S・N	ALL バリアボタン希望
コズモギャングザビデオ（2P）	30,592,910	S・N(1P)&YANACHAN(2P)	ALL

ハイテクセガ神戸　兵庫
兵庫県神戸市中央区元町通1-11-19　☎078-392-1540

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゴールデンアックス2（ドーラ）	770	桔梗屋(部)	ALL,残0
ゴールデンアックス2（ゴア）	747	カリカリでメロロカリメロの心の友	ALL,残0
ゴールデンアックス2（トリックス）	794	いかふーSMI(部)	ALL,残1
ブランディア	9,103	ぐろぐろ(純)	ALL,イリアナ 残0
龍虎の拳（RYO）	578,460	うすローいかふ	ALL
★達人王	2,507,180	WKP-ベジータ(★)	2周目5面 中ボス後、厳しい
ブレイゾン	4,347,800	濃口の連れ	ALL P×4,残3
ウォリアーブレード（(必)付）	344,870	RVS-R,Y	ALL,デューイ また来て下さい
ウォリアーブレード（(必)付）	425,110	LIE-フェラティ(夫)	ALL,ソフィア また来て下さい
ブランディア	26,339	ぐろぐろ(純)	ALL,イリアナ 3ラウンド設定

TAITO INN 001 深江　兵庫
兵庫県神戸市東灘区深江北町4-8-2　☎078-441-2923

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ3（イングランド）	2'17"01	ORX-005	ベストラップ 32"65
ファイナルラップ3（フランス）	2'18"85	RCK-FG	ベストラップ 33"11
ファイナルラップ3（スペイン）	2'33"16	RU	ベストラップ 36"93
龍虎の拳（リョウ）	724,270	てめえ! ポリスの回し者だな。	ALL
龍虎の拳（ロバート）	720,480	大丈夫やろな、ユリちゃん?	ALL
ガンバスター	1,318,600	電気屋	レーザー 7-1
ガンバスター	1,884,800	ASM	ファイヤー ラストボス
マクロス	7,276,000	RCK-FG	2P 2-7 連付
ストリートファイターII（ガイル）	1,531,600	XOK-KGR(J)	つめ×1 P×19 P×18
ストリートファイターII（ダルシム）	1,519,100	退職した人	つめ×2 ブランカ落ち

ハーフタイム　兵庫
兵庫県西宮市松籟荘7-21　☎0798-51-1807

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンバスター	2,919,600	ASM	ALL ファイヤー使用
龍虎の拳（リョウ・サカザキ）	906,790	XOK-(吉)-Professor	P×14 ALL
キャプテンコマンドー（ジェネティー）	255,990	XOK-Good-P(純)	ALL ハガー×1
キャプテンコマンドー（フーバー）	201,690	CMC-ゼルダ姫-YAYOI	ALL ハガー×0
ライディングファイト	822,900	HIV	4面ボス手前 激ムズ
ブランディア（イリアナ）	8,320	ぐろぐろ(純)	ALL
ガルメデス	936,400	XOK-(吉)-ラマ僧	ALL 残×1
ストリートファイターII（E.本田）	1,622,800	ASM	サガット落ち D×36 爪×1
ストリートファイターII（ガイル）	1,647,000	妥協プロ XOK-KGR(J)	春麗落ち D×18 爪×1
ザキングオブドラゴンズ（エルフ）	2,850,600	XOK-Professor	ALL

ゲームスペース姫路店　兵庫
兵庫県姫路市駅前町246 姫路神友ビルセンター会館2F　☎0792-82-4256

タイトル	スコア	スコアラー	備考
龍虎の拳（ロバート）	654,110	2時間YUNのエサ LAC-Y,A(虫)	ALL やっぱり2時間
ゼクセクス（2周ALL部門）	2,731,900	2時間イカとたわむれSUR-T,N(犯)	全2周ALL 1up×3 残3
ジョイジョイキッド（電話部門）	375,700	電話サマありがとう MJN(1)(年)(半)	2周目2-10 2時間の1言!
出たな!!ツインビー（ウインビー部門）	3,566,400	SVR-闇の親衛隊長-APC(犯)(済)(リ)(ア)	2周目5面 2-4でタコミス
富士山バスター（忍者）	748,200	六本木のバニーFC (T)	ALL みんなユ○にハアってます
コンチネンタルサーカス（新人部門）	4,845,990	2時間が最低ノルマ K,H	1コインALL
ソニックウイングス（AJ-37）	1,303,700	2時間○こりまくり SUR-YUN(A)(犯)	全2周ALL 冬眠2時間?!
ゴルフィングレイツ（ベテラン使用）	−6	HIV(秘)民家組	ALL 全ノーマル設定
ゴールデンアクッスII（1P）	283	家柄と血筋の(T)	R-3 スタンブレード
マクロス（2P）	7,896,100	2時間こすりまくり SVR-ADC(犯)(済)	全2周ALL 残×1

ウィルトークタイトー和歌山店　和歌山
和歌山県和歌山市美園町5-1-8　☎0734-26-1191

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII'	34人抜き	かつや○のクイズでGOGO!!	ダッシュのスコアは対戦勝ち抜き
ストリートファイターII'	91人抜き＋α	しがりんりんりんりんりん（マリオ調）	の記録です。
ブランディア（ジュレーン）	3,946	ハシモト号でゴロゴロモードうしっさん	ALL
ブランディア（レツ・ゼン）	4,859	一方通行KA9	ALL
スーパー上海	119,300	K,Oと2人の時間たち	10面プロフェッショナル
龍虎の拳	16人抜き	さすらいのコラマーいなみい	対戦勝ち抜き記録です。
1941（P-38）	10,628,700	ひやかしはイヤーンのうしっさん	ALL
ダライアス（旧の新バージョン）	6,027,540	嵐を呼ぶ予備校生ますちゃん	ACFJOTZ
達人王	959,760	たこやきのともぐい	5面ボス
マクロス（マックス）	7,803,500	おれさま	ALL

ゲームインチェリーズ　鳥取
鳥取県米子市明治町179　☎0859-23-2064

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F/A（連付・JA-37）	1,895,150	RPM-EXEIV	1コインALL 残アーマー×5
F/A（連付・X-29）	1,493,750	RPM-EXEIV	1コインALL 残アーマー×2
F/A（連付・GR.5）	1,489,550	RPM-EXEIV	1コインALL 残アーマー×1
F/A（連付・ACM）	1,488,500	RPM-EXEIV	1コインALL 残アーマー×1
F/A（連付・Mir2000）	1,397,800	RPM-EXEIV	1コインALL 残アーマー×1
F/A（連なし・F-117A）	1,451,650	RPM-EXEIV	1コインALL 残アーマー×1
F/A（連付・F-18E）	1,402,050	RPM-VTR	1コインALL 残アーマー×1
F/A（F-16AFTI）	1,422,600	RPM-VTR	1コインALL 残アーマー×1
F/A（連付・MRCAIDS）	1,544,050	RPM-SCP	1コインALL 残アーマー×2
ゴールデンアックス2（スタンブレード）	782	GUY	1コインALL 棟・上ルート

プレイシティキャロット島大前店　島根
島根県松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F/A（F-16）	1,614,150	VTR	ALL 対空のみ (連)あり
ゴールデンアックス2	771	MKH	ALL 残1 シーフ
ボンバーマンワールド	2,054,300	ZO♡	ALL
フィグゼイト	1,537,100	MKH	2-2 ルーシー・バメラ
ウルトラマン倶楽部	1,721,700	GNR	ALL レオ

ゲームプラザミッキー　広島
広島県広島市南区的場町1-7-2　☎082-822-5361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メジャータイトル2（ヨーロッパ）	−19	くんち（じゃーず）	ALL POW使用
メジャータイトル2（アメリカ）	−15	じ・おべんじゃーず くんち	ALL POW使用
★富士山バスター（カッパ）	1,323,500	森山祐子の絵欲しい MDK（じゃーず）	ALL (必) P×21 D×5
★富士山バスター（芸者）	1,251,300	10月は17勝6敗 GUN（じゃーず）	ALL(必) 激甘 P×14 D×2
ゴールデンアックス2（TRIX）	785	XYZ	ALL 残×0
龍虎の拳（リュウ・サカザキ）	828,710	あんこばん	ALL
マクロス	8,573,000	東京から逃亡? ちくわ姉ちゃん(性)	2周ALL 残×0
アンダーカバーコップス（ローザ）	14,601,700	Jarsに入会?! オナ(研)-あいれまー	ALL 残×2
ワールドヒーローズ（ジャンヌ）	2,018,300	今はミッキーの常連あな(研)-MAK	ALL
フィグゼイト（カルホーン）	10,000,000＋α	合言葉はK-3! Jars-パチプロ	8-2で達成 3ミス イージー

オキモト　広島
広島県広島市西区南観音3-15-3　☎082-292-1473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F/A（6-WAY）	1,270,850	WAD-砂汐	JA-37使用 8面 連付
F/A（5-WAVE）	1,073,550	DSZ	F-14使用 7面 連付
F/A（STRAIGHT）	1,019,200	DSZ	GR-5使用 7面 連付
F/A（SEMI-AUTO）	1,261,350	M,M	ACM使用 8面 連付
F/A（AUTO）	440,200	バスケットマン-ひちかづ	Mir2000使用4面 連付
F/A（FULLAUTO）	440,800	バスケットマン-ひちかづ）	F117A使用 4面 連付
龍虎の拳	650,580	KOS	ALL リョウ使用
バース	7,377,700	IHI	ALL 連付
コズモギャングザビデオ	16,240,300	GON	ALL 5ミス
ストリートファイターII'（ダルシム）	1,484,200	BEL	ALL

ゲームファンタジアJOY呉店　広島
広島県呉市中通4-3-13　☎0823-21-9738

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F/A（F/A18E）	879,000	穴うめのために帰ってきた人。3日じゃ	
F/A（F16）	831,100	クリアできん。家の下がローソン。フェ	
F/A（GR.5）	858,500	アレディーZのお兄さんかっこいい。	
龍虎の拳（リョウ）	665,910	KOS	ALL
富士山バスター（ゲイシャ）	594,500	OPA	ALL P×4
ファイナルラップ3（イギリス）	2'15"13	ちくわ姉ちゃん(性) また来てね〜	BL 32"70
ファイナルラップ3（フランス）	2'16"61	ちくわ姉ちゃん(性)	BL 33"10
	竹本　晶	名古屋のイエローハットへ行ってきた。	のが残念だ。シグマレジャックでK
		E,T師匠のF/Aを見学して、とって	AC(P)さんに会いたかった。また行
		も感激した。鍋田のゼロヨンがなかった	こうと思う。（たぶん行かない。）

ゲームランドプールイン　山口
山口県防府市天神2-2-42　☎0835-25-2885

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゴールデンアックス2（リトルトリックス）	324	うっしー	
富士山バスター（かっぱ）	922,800	かっぱマスター SUE	ALL かっぱハメ使用
F/A（STRAIGHT）	732,450	クロスボーンバンガード	6面 連有
ウォリアーブレード（ラスタン）	431,950	さぶマスターPSG	ALL イージー
ストリートファイターII（ニセ・ターボ）		ノーウェイト・バージョン	みんなやりに来てね!
1942	10,000,000＋α	竹やりじじい 最強伝説	クリア 点数忘れ
エグゼドエグゼス	10,000,000＋α	うっきいさる吉	近県の方々などの遠征をお待ちして
ウルトラマン倶楽部	775,100	ウルトラマン均	おります。いっちょこいやー
ストリートファイターII' 対戦大会告知		次回の対戦大会は12月20日の予定です。	多数の参加者をお待ちしています。
富士山バスター 対戦大会	優勝 将軍マスター様	次回の予定はありません。	1FにOLDゲーム多数あります

チャレンジバンバン　愛媛
愛媛県松山市道後樋又4-29　☎0899-24-5583

タイトル	スコア	スコアラー	備考
龍虎の拳（リョウ）	841,500	Y,W	ALL P×12
龍虎の拳（ロバート）	685,400	Y,W	ALL P×10
メジャータイトル2（ヨーロッパ）	−16	FAD-IDA キレてます!	ALL
メジャータイトル2（アメリカ）	−16	FAD-JAN	ALL
ブロックカーニバル	628,650	FAD-JAN ひよこザでんぞ!	ALL 5万×4
カプコンワールド2	4,230,800	FAD-IDA	ALL P×0
ソルダム（ソルダムモード）	LINE 411	PIA-CNT!	1000万＋α
ソルダム（セキーロ）	2,108,710	M,T	ALL
★富士山バスター（忍者）	1,450,900	FAD-R,A むかつく!	ALL P×11
富士山バスター（侍）	1,255,300	東方伐助	ALL P×19

ウィルトークタイトー空港通り店　愛媛
愛媛県松山市南斉院町17-5　☎

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グランディア（レツ,ゼン）	36,095	SUR-ドラフトの目玉! ABD	1コイン ALL
ナイトストライカー（Q）	88,863,060	次は　Pだ! 777	ALL P×6
ナイトストライカー（R）	93,752,490	777	ALL P×6
ナイトストライカー（T）	88,793,210	SUR-カルボナーラスパ研　K,S(犯)	ALL P×6
スターブレード (連)	1,418,500	SUR-西川さよなら記念!　R,T(犯)	1クレ ALL やっと入荷
ウォリアーブレード（ラスタン）	378,580	SUR-私が林連研会長!　R,T(犯)	ALL アンダーカバー入荷
コットン（(連)）	2,290,510	SUR-マスク教習所記念 R,T(犯)	2周ALL
ウィロー	1,629,950	SUR-死ねゴキブリカー　ARX(犯)	ALL
F-1グランプリ（Aコース）	6'44"955	SUR-パリむかつくよ　R,T(犯)	ライディングファイトもあるよ
F-1グランプリ（Bコース）	7'52"414	SUR-ナイジェルマンコ K,S(犯)	トライゴンもある

高知プレイハウスイン　高知
高知県高知市播磨屋町1-1-7　☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII'（サガット）	1,225,800	烈	レベル最強 ALL
ストリートファイターII'（ブランカ）	1,307,100	順	ALL
ストリートファイターII'（ザンギエフ）	1,268,400	順	ALL
ストリートファイターII'（リュウ）	1,254,800	順	ALL
龍虎の拳（ロバートガルシア）	460,220	希	レベルハード ALL
達人王（1P）	1,923,180	長田仙人	レベルノーマル 2周目3面
マクロス（2P）	7,098,100	朱　雀	ノーマル設定 2周目7面ボス
ファイナルファイト（ハガー）	2,806,800	ランス	レベル最強 ALL
アンダーカバーコップス（1P）	11,432,780	笹岡明宏ザン高原	レベルノーマル ALL

モンキーハウス本館 福岡
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎092-731-0052

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メジャータイトル2 (アメリカンコース)	−18	G.M.C.みやさん	ALL
メジャータイトル2 (ヨーロピアンコース)	−19	G.M.C.みやさん	ALL
富士山バスター (カッパ)	239,500	G.M.C.やちょ	ALL (連)
★富士山バスター (スモウ)	1,022,400	G.M.C.R-I	ALL (連)
富士山バスター (カブキ)	910,100	G.M.C.やちょ	ALL (連)
爆裂ブレイカー	1,020,000	G.M.C.R-I	ALL (連)
ブランディア (ディオクレス)	8,464	G.M.C.やちょ	ALL 連なし
ブランディア (ジュレーン)	7,362	G.M.C.ぱんだ	ALL 連なし
スカイアラート (1P)	1,773,750	G.M.C.みやさん	2-7 (連)
ダイエットゴーゴー	2,714,410	G.M.C.やちょ	ALL 連なし

ゲームランド花丘 長崎
長崎県長崎市花丘町14-8 城門ビル1F ☎0958-45-9511

タイトル	スコア	スコアラー	備考
カプコンワールド2	1,583,800	HRT	8890 ノーマル設定
富士山バスター	479,500	HRT	サブ ベリーイージー設定
ボンバーマンワールド	1,955,600	PCB	ALL ノーマル設定
ワールドヒーローズ	1,085,300	SF	ALL (フウマ) ノーマル設定
ワールドヒーローズ	799,400	SF	ALL (マースルパワー) ノーマル設定
ワールドヒーローズ	783,000	SF	ALL (Jカーン) ノーマル設定
ソニックウイングス	454,600	???	7面 (F-14) ノーマル設定

サミーハウス 長崎
長崎県島原市白土町1033-6 ☎0957-62-4547

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F/A	670,650	C-BOLT-VIC	6面ボス (機)MIR氏
F/A (SEMIAUTO)	515,550	こんなにも遠く離れて分かるなんて	4面ボス
F/A	493,950	ACA-真季少佐	4面中かん (機)MIR氏
F/A (AUTO)	346,400	天地を喰らう入らねえぞ!	3めんボス
F/A (6WAY)	341,350	サンダークロスII 20円です.	
F/A (6WAY)	336,350	出たな!!ツインビー 20円です	
龍虎の拳	509,950	あなたはもう わすれたカツラ	
龍虎の拳	385,280	恋人があんだ ズロース	

ホワイトハウス箱崎店 福岡
福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル ☎092-641-9415

タイトル	スコア	スコアラー	備考
龍虎の拳 (リョウ)	835,140	Tobby	ALL
龍虎の拳 (ロバート)	472,820	WGFC-TAN	ALL
F/A (6WAY)	1,600,300	-JKR-	ALL (連)付 JA-37
F/A (5WAVE)	1,743,000	WGFC-HRC 火星にかわって‥	ALL (連)付 F16-AFTI
F/A (STRA/GHT)	1,538,950	-JKR-	ALL (連)付 GR-5
F/A (SEMI-AUTO)	1,593,600	-JKR-	ALL (連)付 ACM
F/A (AUTO)	1,206,350	WGFC-HRK せっかんよ‥	8面 (連)付 MIR-2000
F/A (FULL-AUTO)	935,950	WGFC-はいご	7面 (連)付 F-117A
ストリートファイターII (ケン)	1,732,900	えじまくん	ALLⓅ 爪×3 DKO×53
★ガンフロンティア	2,022,810	WGFC-DUE	ALL (連)付

ゲームスポット大橋 長崎
長崎県長崎市大橋町7-17 ☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マクロス	3,855,900	テッちゃん	ALL
メジャータイトル2	68	ジャンボ・橋口	本ラウンドでもこれくらいだしたい
龍虎の拳	492,570	ケンちゃん	誰でも、かかってきなさい!
フィグゼイト	674,300	HKSターボ	
ボンバーマンワールド	295,900	コンドル・古賀	私は、おじさんではない。
サボテンボンバース	29,087,400	エミネント・小林	また、ふとってしまった。
マクロス	3,964,800	隆之介	ピース!
バース	1,737,000	ジャンボ・マックス	
ソニックウイングス	245,700	TOMATO・♥	
スーパー上海	71,600	チャイニース・玄太	上海は、やはりおもしろいゾ.

神宮前キャロットハウス 宮崎
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル ☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゴールデンアックス	404	ILT	1コイン
SHUUZ	22	MGF	SID使用 41%
F/A (1P・JA-37)	1,188,550	YAN	1コイン8面 6WAY
F/A (1P・AIOA)	680,260	クレイク ゲイツ	AUTO 5面
MADPOSS (2P側)	6,893,600	YAN	1コイン ALL
F/A (1P・GR.5)	1,204,200	MGF-NYA	1コイン8面 STRAIGHT
F/A (1P・F-117)	552,200	高森委員長	1コイン4面 FULLAUTO
ドルアーガ	1,204,200	MGF-Zin	1コイン ALL のこり1人

サブカルチュア 福岡
福岡県筑紫野市二日市宮田町581-6 ☎092-922-6616

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (ケン (連))	1,745,500	これからは ケンの時代 (文)	ALL P×21 爪×3 W×64
ストリートファイターII (E.本田 (連))	1,680,200	剣ちゃん	ALL P×Ⓐ 爪×3 W×32
ストリートファイターII (ガイル (連))	2,024,800	勝負はこれから マスク8号	ALL タルミス 爪×0 W×47
ゴールデンアックス デスマダーの復讐	802	稼ぎが分からん! マスク1号	トリックス (連)[illegible] ノーミスALL
ゴールデンアックス デスアダーの復讐	796	神への道は遠すぎる らんま	ドーラ (連)[illegible] ノーミスALL
★メジャータイトル2 (ヨーロッパ)	−21	ALL[illegible]達成! EST	パワー使用 ALL
メジャータイトル2 (アメリカ)	−19	あいつ3ケ月も休みやがった EST	パワー使用 ALL
龍虎の拳 (リョウ・サカザキ)	724,710	KNI	ALL P×11 W×0
ソルダム (ソルダム・モード)	8,910,150	JDA-RGL	レベル 158 ライン 441
ストリートファイターII (春麗 (連))	1,697,300	リハビリ終了 でも弱気 ICE	ALL P×21 爪×6 W×49

ゲームキャロット住吉 長崎
長崎県長崎市千歳町11-6 ☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパー上海	61,300	西川 亮二	5面 よびこおせい
ワールドヒーローズ	530,800	安楽 弘輔	6面 予備校生
ストリートファイターII'	936,620	居原 寛典	ALL 予備校生
ストリートファイターII'	723,000	吉田 龍	高1年生 ALL
ストリートファイターII'	652,900	隅田 謙介	高1年生 オール
ストリートファイターII'	737,501	大崎 智史	ALL 中3年生
とってもE雀	40,000	林 友和	3人目 ヨビコオセイ
ストリートファイターII'	646,700	石崎 功士	10人目 予備校生
セイブカップサッカー	52点	山中 免人	ALL 社会人
ストリートファイターII'	386,600	吉田 耕太	9面 中3年生

タイトーイン608 トロン 沖縄
沖縄県那覇市安里2-4-2 ☎098-862-9931

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーチャレーシング (初級)	3'18"90	UZU	AT
バーチャレーシング (中級)	3'17"50	R.T	MT
バーチャレーシング (上級)	4'20"60	UZU	AT
ガンバスター	596,200	永井にChu-Chu	5面
龍虎の拳	381,330	あらし	リョウ使用
フィグゼイト	978,500	セイギイエロー	カルホーン使用 7面
アラビアンマジック (ラシッド)	10,551	獣神サンダーライガー	7面
アラビアンマジック (リサ)	10,131	桜樹ルイ	7面
アラビアンマジック (シンドバッド)	10,628	橋本真也	7面
アラビアンマジック (アフシャール)	10,306	武藤敬司	7面

・ビデオゲーム・
CLASSIC GUIDE

クラシック　ガイド

君よ,オールド・ゲームを語れ 情熱の中古基板情報

当コーナーは，ゲームファンを対象としたビデオゲームの中古基板販売を取り扱っているお店の情報を掲載しています。

下記のお店から中古基板を購入するには，二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を利用する方法です。

下記のリスト以外にも，各店ではたくさんの基板を扱っています。ほしい基板がある人は，まずはお店に資料請求をしてみたり，電話で在庫を確認してみるとよいでしょう。

ビデオゲーム中古基板情報

ゲーム基板

アイレム

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
R・タイプレオ	188,000円	'92年	シューティング	有	有		㈲テクナート
アンダーカバーコップ	90,000円	'92年	アクション	有	有		幻夢幻夢
ボンバーマンワールド	85,000円	'92年		有	有		幻夢幻夢
アンダーカバーコップ	80,000円	'92年	アクション	有	有		㈲テクナート
エアーデュエル	70,000円	'90年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
クロスブレイズ	45,000円	'年	ファイティング	有	有		幻夢幻夢
ガンホーキ	45,000円	'92年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
ボンバーマン	30,000円	'91年	パズル	有	有		㈲テクナート
ギャロップ	30,000円	'91年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
トンマ	25,000円	'89年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
イメージファイト	22,000円	'88年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
剣豪	20,000円	'91年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
最後の忍道	20,000円	'88年	アクション	有	有		幻夢幻夢
Xマルチプライ	20,000円	'89年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
R・タイプⅡ	19,800円	'年		有	有		ソフトランド秀和
R・タイプⅡ	18,000円	'89年		有	有		㈱ケイアイシー
ドラゴンブリード	18,000円	'89年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
ギャロップ	16,000円	'91年	シューティング	無	有		㈱メッセサンオー
イメージファイト	15,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
ドラゴンブリード	15,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
X・マルチプライ	15,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
ビジランテ	15,000円	'88年	アクション	有	有		カナヤ商会
トンマ	15,000円	'89年		有	有		㈱ケイアイシー
エアデュエル	15,000円	'90年		有	有		㈱ケイアイシー
ガンフォース	15,000円	'91年		有	有		㈱ケイアイシー
イメージファイト	15,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
アタックス	15,000円	'年					アペックス
ボンバーマン	15,000円	'91年	アクション	有	有		アップル㈱ママトップ内
R・タイプ	14,000円	'年					アペックス
スパルタンX	13,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
ロードランナーⅣ	12,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
大工の源さん	12,000円	'90年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
アクトフェンサー	12,000円	'年					アペックス
アグレス	10,000円	'年					アペックス
ビジランテ	8,000円	'年					アペックス
迷宮島	5,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
快傑ヤンチャ丸	5,000円	'86年		有	有		㈱ケイアイシー
妖獣伝	5,000円	'86年		有	有		㈱ケイアイシー
ロードランナーⅣ	5,000円	'年		有	有		㈱ケイアイシー
R・タイプ	5,000円	'87年		有	有		㈱ケイアイシー
ビジランテ	5,000円	'88年		有	有		㈱ケイアイシー
バウンドfoバウンド	3,000円	'年		有	有	パネルなし	㈱ケイアイシー
迷宮島	3,000円	'88年	パズル	有	有		富貴商会

アタリ

キャプテンアメリカ	58,000円	'年					アペックス
ガントレットⅡ	45,000円	'年					アペックス
ガントレット	40,000円	'年					アペックス
空牙	28,000円	'年					アペックス

SNK

龍虎の拳	130,000円	'92年	アクション	有	有	新品1スロット	富貴商会
餓狼伝説	118,000円	'年	アクション	有	無		ソフトショップ☆マリオ
原始島	17,000円	'89年	シューティング	有	有		アップル㈱ママトップ内
バトルフィールド	5,000円	'87年		有	有	パネルなし	㈱ケイアイシー
ワールドウォーズ	5,000円	'87年		有	有	パネルなし	㈱ケイアイシー
SAR	3,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
ゴールドメダリスト	2,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和

オルカ

スカイランサー	15,000円	'83年	シューティング	有	有	DIP表なし	カナヤ商会

カプコン

ストリートファイターⅡダッシュ	238,000円	'92年		有	有	新品いつでも在庫	ソフトランド秀和
ストリートファイターⅡダッシュ	190,000円	'92年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
ストリートファイターⅡダッシュ	185,000円	'92年	ファイティング	有	有		幻夢幻夢
アトリートファイターⅡダッシュ	180,000円	'92年	アクション	有	有		㈲テクナート
ストリートファイターⅡ	138,000円	'年					アペックス
ストリートファイターⅡ	128,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
ストリートファイターⅡ	120,000円	'91年	アクション	有	有		㈲テクナート
ストリートファイターⅡ	115,000円	'91年	ファイティング	有	有		幻夢幻夢
キャプテンコマンド	110,000円	'91年	アクション	有	有		㈲テクナート
ストリートファイターⅡ	105,000円	'91年	アクション	有	有		富貴商会
バース	100,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
ナイツオブザラウンド	100,000円	'92年	アクション	有	有		㈲テクナート
キャプテンコマンド	98,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
ナイトオブラウンド	98,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
大魔界村	98,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
マジックソード	98,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
ウィロー	95,000円	'年					アペックス
天地を喰らう	95,000円	'89年	ファイティング	有	有		幻夢幻夢
ナイツオブザラウンド	90,000円	'91年		有	有		㈱ケイアイシー
ストリートファイターⅡダッシュ	90,000円	'91年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
ワンダー3	90,000円	'90年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
天地を喰う	88,000円	'89年		有	有		㈱ケイアイシー
ストリートファイターⅡ	88,000円	'91年		有	有		㈱ケイアイシー
マジックソード	85,000円	'90年		有	有		㈱ケイアイシー
キャプテンコマンド	85,000円	'91年	ファイティング	有	有		幻夢幻夢
バース	80,000円	'92年		有	有		㈱ケイアイシー
ナイトオブザラウンド	80,000円	'92年	ファイティング	有	有		幻夢幻夢
ストリートファイターⅡ	78,000円	'91年	アクション	有	有		㈱メッセサンオー
1941	78,000円	'年					アペックス
チキチキボーイ	78,000円	'年					アペックス
キングオブドラゴンズ	75,000円	'91年	ファイティング	有	有		幻夢幻夢
大魔界村	75,000円	'88年	アクション	有	有		幻夢幻夢
ナイツオブザラウンド	72,000円	'91年	アクション	有	有		㈱メッセサンオー
ストリートファイター	70,000円	'90年	ファイティング	有	有	P付	幻夢幻夢
マジックソード	68,000円	'90年	アクション	有	有		㈱メッセサンオー
マジックソード	68,000円	'年	アクション	有	有		ソフトショップ☆マリオ
ワンダー3	68,000円	'年	アクション	有	有		ソフトショップ☆マリオ
ファイナルファイト	65,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
ファイナルファイト	63,000円	'89年		有	有		㈱ケイアイシー
USネイビー	63,000円	'90年		有	有		㈱ケイアイシー
ファイナルファイト	58,000円	'89年	アクション	有	有		㈱メッセサンオー
クイズDNAの反乱	58,000円	'年					アペックス
ファイナルファイト	55,000円	'89年	ファイティング	有	有		幻夢幻夢
ファイナルファイト	50,000円	'年	アクション	有	有		ソフトショップ☆マリオ
アレスの翼	30,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ブラックドラゴン	20,000円	'87年	アクションシューティング	有	有		カナヤ商会
サイドアーム	18,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
魔界村	18,000円	'85年		有	有		㈱ケイアイシー
クイズ三国志	15,000円	'年					アペックス
F1ドリーム	13,000円	'88年		有	有		㈱ケイアイシー
ラストデュエル	13,000円	'88年		有	有		㈱ケイアイシー
虎への道	10,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
サイドアーム	10,000円	'86年		有	有		㈱ケイアイシー
必殺無頼拳	10,000円	'87年		有	有		㈱ケイアイシー
F1ドリーム	10,000円	'年					アペックス
ボンビングワールド	10,000円	'年					アペックス

ビデオゲーム中古基板情報

F1ドリーム	10,000円	'88年	レース	有	有		アップル㈱ママトップ内
バルガス	8,000円	'84年		有	有		㈱ケイアイシー
ソンソン	8,000円	'84年		有	有		㈱ケイアイシー
1943	8,000円	'87年		有	有		㈱ケイアイシー
虎への道	8,000円	'87年		有	有		㈱ケイアイシー
F1ドリーム	7,000円	'89年	カーレース	有	有		㈱キョーワインターナショナル
1942	5,000円	'84年		有	有		㈱ケイアイシー

コナミ

バッキーオヘア	80,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
アステリスク	75,000円	'92年	アクション	有	有		幻夢幻夢
バッキーオヘア	65,000円	'92年	アクション	有	有		㈲テクナート
クライムファイターズII	65,000円	'年					アペックス
Xメン	60,000円	'92年	アクション	有	有		㈲テクナート
グラディウスII	45,000円	'88年	シューティング	有	有	税込価格	イエローバッグ
グラディウスII	45,000円	'88年	シューティング	有	有		カナヤ商会
アステリクス	45,000円	'92年	アクション	有	有		㈲テクナート
アステリスク	45,000円	'92年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
ゼクセクス	40,000円	'91年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ゼクセクス	38,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
グラディウスII	38,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
グラディウスII	38,000円	'年					アペックス
サンダークロスII	38,000円	'年					アペックス
出たな!ツインビー	35,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
グラディウスII	35,000円	'88年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
グラディウスII	33,000円	'年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
グラディウスIII	30,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
サラマンダ	30,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
グラディウスIII	30,000円	'89年	シューティング	有	有	税込価格	イエローバッグ
グラディウス	30,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
グラディウスIII	30,000円	'年					アペックス
グラディウスIII	30,000円	'89年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
A-JAX	28,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
グラディウスIII	27,000円	'年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
A-JAX	27,000円	'87年	シューティング	有	有		アップル㈱ママトップ内
T.M.N.T	25,000円	'90年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ピットファイター	25,000円	'年					アペックス
コントラ	18,000円	'87年	アクションシューティング	有	有		カナヤ商会
イーアルカンフー	15,000円	'85年	アクション	有	有		㈱メッセサンオー
ヘクシオン	15,000円	'92年	パズル	有	有		㈲テクナート
Mr五右衛門	10,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
Mr. 五右衛門	10,000円	'86年		有	有		㈱ケイアイシー
ローラーゲーム	8,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
コントラ	8,000円	'87年		有	有		㈱ケイアイシー
リンドの王者	8,000円	'88年		有	有		㈱ケイアイシー
サプライズアタック	8,000円	'90年		有	有		㈱ケイアイシー
ヘクシオン	8,000円	'92年	パズル	有	有		富貴商会
クォース	7,000円	'年					アペックス
クオース	5,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
サプライズアタック	5,000円	'88年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
クォース	3,000円	'89年	パズル	有	有		㈱キョーワインターナショナル

サミー

富士山バスターズ	160,000円	'年					アペックス

サン電子

カンガルー	15,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
マーカム	7,000円	'年					アペックス

ジャレコ

モモコ120%	23,000円	'86年	アクションシューティング	有	有		カナヤ商会
EDF	15,000円	'年					アペックス
破兆	15,000円	'89年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
武田信玄	12,000円	'88年	ファイティング	有	有		幻夢幻夢
天聖龍	10,000円	'89年	シューティング	有	有		アップル㈱ママトップ内
ポップフレイマー	8,000円	'年					アペックス

セガ

ゴールデンアックスII	178,000円	'92年	アクション	有	有		㈲テクナート
ぷよぷよ	126,000円	'92年	パズル	有	有		㈲テクナート
アラビアンファイト	65,000円	'92年	アクション	有	有		㈲テクナート
ウオーリーを探せ	60,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
ウォーリーを探せ	60,000円	'92年	パズル	有	有		幻夢幻夢
コラムス	55,000円	'年					アペックス
アフターバーナーII	53,000円	'87年	シューティング	無	有	基板のみ	㈱メッセサンオー
コットン	40,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
コットン	38,000円	'年					アペックス
ゴールデンアックス	38,000円	'89年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
コットン	35,000円	'91年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
D.D.クルー	35,000円	'91年	ファイティング	有	有		幻夢幻夢
テトリス	26,000円	'88年	パズル	有	有		幻夢幻夢
テトリス	25,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
ごんべえのアイムソーリー	25,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
ベイルート	25,000円	'89年	アクションシューティング	有	有		カナヤ商会
ムーンウォーカー	25,000円	'90年	アクション	有	有	S18.ロムキット¥8,000	㈱キョーワインターナショナル
シャドーダンサー	25,000円	'90年	アクション	有	有	S18.ロムキット¥10,000	㈱キョーワインターナショナル
エイリアンストーム	25,000円	'90年	アクション	有	有	S18.ロムキット¥8,000	㈱キョーワインターナショナル
スケ番雀士竜子	25,000円	'87年	麻雀	有	有	S16B.ハーネス付	㈱キョーワインターナショナル
エイリアンシンドローム	25,000円	'87年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
シンドバットミステリー	23,000円	'83年	アクション	無	有	DIP表なし	カナヤ商会
アッポー	20,000円	'84年	プロレス	有	有		カナヤ商会
ファンタジーゾーン	20,000円	'年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
ゴールデンアックス	18,000円	'89年		有	有		㈱ケイアイシー
オーライル	18,000円	'90年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
ボナンザブラザーズ	18,000円	'90年	アクション	有	有		アップル㈱ママトップ内
ダンプ松本	16,000円	'86年	プロレス	有	有	S16A	㈱キョーワインターナショナル
ファンタジーゾーン	16,000円	'86年	シューティング	有	有	S16A	㈱キョーワインターナショナル
忍	15,000円	'87年		有	有		㈱ケイアイシー
獣王記	15,000円	'88年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
フラッシュポイント	12,000円	'89年	パズル	有	有		幻夢幻夢
MVP	10,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
MVP	6,000円	'90年	野球	有	有		幻夢幻夢
モンスターランド	5,000円	'87年		有	有		㈱ケイアイシー
フラッシュポイント	5,000円	'89年	パズル	有	有		富貴商会

タイトー

ハットトリックヒーロー	80,000円	'91年	サッカー	有	有		幻夢幻夢
サイレントドラゴン	60,000円	'92年	アクション	有	有		㈲テクナート
ガンフロンティア	60,000円	'91年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
プリルラ	58,000円	'91年	アクション	有	有	サブボード¥28000	㈱メッセサンオー
ガンフロンティア	55,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
ルナーク	55,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
サイレントドラゴン	55,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
プリルラ	55,000円	'92年	アクション	有	有	F2サブ¥15,000	㈱キョーワインターナショナル
メタルブラック	55,000円	'92年	シューティング	有	有	F2サブ¥15,000	㈱キョーワインターナショナル
スペースインベーダー	50,000円	'年	シューティング	有	有	DIP表なし、カラー	カナヤ商会
麻雀クエスト	50,000円	'92年	麻雀	有	有	F2サブ¥10,000	㈱キョーワインターナショナル
クイズ捕物帳	45,000円	'90年	クイズ	有	有		幻夢幻夢
ゆうゆのクイズでGOGO	45,000円	'91年	クイズ	有	有		幻夢幻夢
ダライアスII(2画面)	38,000円	'88年	シューティング	有	有	切換SW付ハーネス付	㈱キョーワインターナショナル
ヘクシオン	38,000円	'年					アペックス
ボルフィード	35,000円	'年					アペックス
べんべろべえ	30,000円	'84年	アクション	有	有	税込価格	イエローバッグ
ダライアスII(3画面)	30,000円	'88年	シューティング	有	有	3・1画面切換SW付	㈱キョーワインターナショナル
麻雀クエスト	30,000円	'91年	麻雀	有	有	サブボード	㈲テクナート
ドンドコドン	30,000円	'89年	アクション	有	有		幻夢幻夢
ブレイゾン	28,000円	'年					アペックス
バトルシャーク	25,000円	'89年	シューティング	有	有	大型機.コンポAV対応	㈱キョーワインターナショナル
メタルブラック	19,000円	'年	シューティング	有	有	F-2サブボードのみ	ソフトショップ☆マリオ
W.G.P	18,000円	'90年	バイクレース	有	有	大型機.コンポAV対応	㈱キョーワインターナショナル
エンフォース	18,000円	'90年	シューティング	有	有	大型機.コンポAV対応	㈱キョーワインターナショナル
アクアジャック	18,000円	'89年	シューティング	有	有	大型機.コンポAV対応	㈱キョーワインターナショナル
麻雀クエスト	17,000円	'年	麻雀	有	有	F-2サブボードのみ	ソフトショップ☆マリオ
ハレーズコメット	15,000円	'86年	シューティング	有	有	税込価格	イエローバッグ
ハレーズコメット	15,000円	'86年		有	有		㈱ケイアイシー
ルナーク	15,000円	'90年	アクション	有	有	サブボード	㈲テクナート
火激	13,000円	'88年	アクション	有	有		アップル㈱ママトップ内
ハレーズコメット	10,000円	'86年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
クイズクエスト	10,000円	'91年	クイズ	有	有	サブボード	㈲テクナート
エレベーターアクション	8,000円	'83年	アクションシューティング	有	有		カナヤ商会
メイズオブフロット	7,000円	'89年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
西遊降魔録	5,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
グレートソードマン	5,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
タイガーヘリ	5,000円	'85年		有	有		㈱ケイアイシー
あしたのジョー	5,000円	'年		有	有		㈱ケイアイシー
パラメデス	5,000円	'年					アペックス
フリップル	5,000円	'年					アペックス
ダイナマイトリーグ	4,800円	'年		有	有		ソフトランド秀和
フリップル	3000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
ヘビーユニット	3,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
中華大仙	3,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
パラメデス	3,000円	'89年	パズル	有	有		㈱キョーワインターナショナル
火激	3,000円	'年					アペックス
あしたのジョー	3,000円	'90年	アクション	有	有		富貴商会

データイースト

ダイエットゴーゴン	128,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
ダイエットゴーゴー	88,000円	'92年	アクション	有	有		㈲テクナート
ダークシールII	50,000円	'92年	アクション	有	有		㈲テクナート
デスブレイド	50,000円	'91年	アクション	有	有		㈲テクナート
ファンキージェット	40,000円	'92年	アクション	有	有		㈲テクナート
ダークシールII	35,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
キャプテンアメリカ	35,000円	'92年	アクション	有	有		富貴商会
ファンキージェット	35,000円	'92年	アクション	有	有		富貴商会
ザビガ	30,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ダークシールII	30,000円	'92年	アクション	有	有		アップル㈱ママトップ内
ファイティングファンタジー	25,000円	'89年	ファイティング	有	有		幻夢幻夢
ダークシールII	25,000円	'92年	アクション	有	有		富貴商会

ビデオゲーム中古基板情報

ダークシール	15,000円	'90年		有	有		㈱ケイアイシー
ロボコップ	13,000円	'89年		有	有		㈱ケイアイシー
ロボコップ	12,000円	'89年	ファイティング	有	有		幻夢幻夢
S. R. D	10,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
アクトフェンサー	10,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
SRD	8,000円	'87年		有	有		㈱ケイアイシー
アクトフェンサー	5,000円	'89年		有	有		㈱ケイアイシー
トライアウト	4,000円	'年					アペックス

テクノスジャパン

WWFレッスルフェスト	40,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
コンバットライブス	8,000円	'年					アペックス
ダブルドラゴン	5,000円	'87年		有	有		㈱ケイアイシー
ダブルドラゴンⅢ	5,000円	'年		有	有		㈱ケイアイシー
コンバットライブス	5,000円	'年		有	有		㈱ケイアイシー
熱血高校ドッチボール部	5,000円	'年					アペックス
熱血高校ドッチボール部	3,000円	'88年		有	有		㈱ケイアイシー

テクモ

ファイナルスターフォース	158,000円	'92年	シューティング	有	有		㈲テクナート
クイズココロジー	148,000円	'92年	クイズ	有	有		㈲テクナート
サンダースコーピオン	40,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
サンダードラゴン	38,000円	'年					アペックス
忍者龍剣伝	23,000円	'89年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
ジエミニウイング	20,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
忍者龍剣伝	15,000円	'88年		有	有		㈱ケイアイシー
スーパーピンボールアクション	15,000円	'91年	ピンボール	有	有		アップル㈱ママトップ内
アトミックロボキッド	10,000円	'88年		有	有		㈱ケイアイシー
オメガファイター	10,000円	'89年		有	有		㈱ケイアイシー
ピンボールアクション	10,000円	'年					アペックス

東亜プラン

ドギューン	178,000円	'92年	シューティング	有	有		㈲テクナート
フィグゼイト	118,000円	'年					アペックス
フィグゼイト	70,000円	'92年	シューティング	有	有		㈲テクナート
達人王	65,000円	'92年	シューティング	有	有		㈲テクナート
フィグゼイト	65,000円	'92年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
フィグゼイト	65,000円	'92年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
達人王	50,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
ゴークス	10,000円	'年		有	有	新品レバー付	ソフトランド秀和

ナムコ

アサルトプラス	150,000円	'88年	シューティング	無	有	システムⅡ,レバー付,DIP表なし	カナヤ商会
ワルキューレの伝説	149,800円	'年		有	有		ソフトランド秀和
コズモギャングザパズル	148,000円	'92年	パズル	有	有		㈲テクナート
ワルキューレの伝説	138,000円	'89年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
フェリオス	135,000円	'89年	シューティング	有	有	システムⅡ	カナヤ商会
未来忍者	130,000円	'88年	アクションシューティング	有	有	システムⅡ	カナヤ商会
F／A	100,000円	'92年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ローリングサンダーⅡ	90,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
ローリングサンダーⅡ	85,000円	'91年	ファイティング	有	有		幻夢幻夢
ワルキューレの伝説	64,800円	'年		有	有	ロムキット	ソフトランド秀和
ワルキューレの伝説	59,000円	'年	アクション	有	有	SYSⅡROMのみ	ソフトショップ☆マリオ
ニューラリーX	55,000円	'81年	アクション	有	有		カナヤ商会
3DサンダーセプターⅡ	50,000円	'86年	シューティング	無	有	基板のみ	㈱メッセサンオー
スカイキッド	45,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ローリングサンダーⅡ	45,000円	'年	アクション	有	有	SYSⅡROMのみ	ソフトショップ☆マリオ
スプラッターハウス	42,000円	'88年	ファイティング	有	有		幻夢幻夢

フェリオス	27,000円	'年	シューティング	有	有	SYSⅡROMのみ	ソフトショップ☆マリオ
フェリオス	24,000円	'年		有	有	ロムキット	ソフトランド秀和
オーダイン	23,000円	'年		有	有	ロムキット	ソフトランド秀和
オーダイン	22,000円	'年	シューティング	有	有	SYSⅡROMのみ	ソフトショップ☆マリオ
ドラゴンセーバー	20,000円	'年		有	有	ロムキット	ソフトランド秀和
未来忍者	20,000円	'年	アクション	有	有	SYSⅡROMのみ	ソフトショップ☆マリオ
スーパーワールドスタジアム	15,000円	'年		有	有	ロムキット	ソフトランド秀和
ドラゴンスピリット	15,000円	'年		有	有	ロムキット	ソフトランド秀和
ドラゴンセイバー	15,000円	'90年	シューティング	有	有	SⅡロムキット	㈱キョーワインターナショナル
スプラッターハウス	15,000円	'90年	アクション	有	有	SⅠロムキット	㈱キョーワインターナショナル
ギャラガ'88	15,000円	'年	シューティング	有	有	SYSⅠROMのみ	ソフトショップ☆マリオ
デンジャラスシード	10,000円	'年		有	有	ロムキット	ソフトランド秀和
ドラゴンセイバー	10,000円	'90年	シューティング	有	有	税込価格ロムキット	イエローバッグ
マーベルランド	10,000円	'89年	アクション	有	有	税込価格ロムキット	イエローバッグ
ワールドスタジアム	10,000円	'91年	野球	有	有	SⅡロムキット	㈱キョーワインターナショナル
妖怪道中記	10,000円	'年	アクション	有	有	SYSⅠROMのみ	ソフトショップ☆マリオ
ピストル大名	8,000円	'年	シューティング	有	有	SYSⅠROMのみ	ソフトショップ☆マリオ
倉庫番DX	8,000円	'年	パズル	有	有	SYSⅠROMのみ	ソフトショップ☆マリオ
マーベルランド	7,000円	'年	アクション	有	有	SYSⅡROMのみ	ソフトショップ☆マリオ
バーニングフォース	6,000円	'年	シューティング	有	有	SYSⅡROMのみ	ソフトショップ☆マリオ
クラックス	6,000円	'90年	パズル	有	有		アップル㈱ママトップ内
ローリングサンダーⅡ	5,000円	'年		有	有	新品ロムキット	ソフトランド秀和
バーニングフォース	5,000円	'89年	シューティング	有	有	税込価格ロムキット	イエローバッグ
妖怪道中記	5,000円	'87年	アクション	有	有	税込価格	イエローバッグ
ワールドスタジアム	5,000円	'年	野球	有	有	SYSⅠROMのみ	ソフトショップ☆マリオ
ローリングサンダーⅡ	4,000円	'91年	シューティング	有	有	税込価格ロムキット	イエローバッグ
ローリングサンダーⅡ	2,000円	'91年	シューティング	無	有	税込価格ロムキット	イエローバッグ

日本物産

フリスキートム	58,000円	'81年	アクション	無	有		カナヤ商会

バンプレスト

マクロス	75,000円	'92年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ウルトラマン倶楽部	60,000円	'92年	シューティング	有	有		㈲テクナート
SDガンダム	30,000円	'91年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ウルトラマン	18,000円	'年					アペックス
ウルトラマン	15,000円	'91年	アクション	有	有		㈲テクナート
SDガンダム	15,000円	'91年	アクション	有	有		富貴商会

ビスコ

ブロックカーニバル	108,000円	'92年	ブロックくずし	有	有		㈲テクナート
ドリフトアウト	25,000円	'92年	ラリー	有	有		㈲テクナート
ウエルトリス	10,000円	'年					アペックス

ビデオシステム

F1グランプリⅡ	188,000円	'92年	カーレース	有	有		㈲テクナート
ソニックウイングス	82,000円	'92年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
ソニックウイングス	78,000円	'92年	シューティング	有	有		㈲テクナート
スーパーバレーボール91	78,000円	'年					アペックス
F-1グランプリ	40,000円	'年					アペックス
スーパーフォーミュラ	30,000円	'90年	カーレース	有	有		㈲テクナート
スーパーバレーボール	18,000円	'年					アペックス

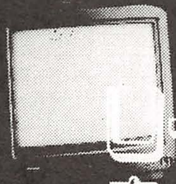
UPL

ノバ2001	20,000円	'83年	シューティング	有	有		㈱メッセサンオー
宇宙戦艦ゴモラ	18,000円	'90年	シューティング	有	有		カナヤ商会
オメガファイター	15,000円	'年					アペックス
宇宙戦艦ゴモラ	5,000円	'90年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル

■アペックス 〒168 東京都杉並区和泉2-1-26 ☎03-3323-9111
■㈱キョーワインターナショナル 〒141 東京都品川区西品川2-6-3 ☎03-5496-1046
■メッセサンオー 〒101 東京都千代田区外神田3-14-8 ☎03-3255-3453
■㈱ケイアイシー 〒213 神奈川県川崎市高津区千年818 サンライフ橘1F ☎044-754-7594
■ソフトショップ★マリオ 〒390 長野県松本市あがた1-2-16 ☎0263-36-5536
■アップル 〒420 静岡県静岡市東千代田1-7-8 ㈱ママトップ内 ☎054-263-2406
■富貴商会 〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル3F ☎075-595-1136
■イエロゥバッグ 〒600 京都市下京区七条河原町西入南側 KSビル1F ☎075-343-4860
■㈲テクナート 〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F ☎06-643-7641
■ソフトランド秀和 〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9 ☎06-649-7177
■カナヤ商会 〒532 大阪市淀川区東三国2-28-10 ☎06-395-0272
■幻夢幻夢 〒577 大阪府東大阪市高井田本通5丁目2番地 ☎06-783-7855

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide



U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com (Used Computer＝中古パソコン機器) を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，その他の項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動。外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすの数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-286	150,000円	無	無	無	無	4		ラルズプラザパソコンランド
PC-9801GSモデル2	420,000円	有	有	有	有	5	新品特価	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NC40	398,000円	有	有	無	有	5		パソコンプラザコムライン刈谷店
PC-9801NC	299,800円	有	有	有	有	5	ノートカラー	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NC	279,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801NS/T80	278,000円	有	有	有	有	5	新品同様	㈱メディアショップハイランド
PC-9801FA/U5	268,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801CS2	258,000円	有	有	有	有	5	未使用品	㈱メディアショップハイランド
PC-9801DA/U5	248,000円	有	有	有	有	5	40MHDD内蔵	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-H98SmodelU8-040	243,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801DA5	240,000円	有	有	無	有	3	当社3ケ月保証	㈱OAシステムプラザ仙台店
PC-H98/S8-002	233,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801FA2/FA/U2	229,800円	有	有	有	有	4	パソコン保険付	㈱SRGスタンバイ大阪2号店
PC-9801FA2	228,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801FA/U2	228,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801DA2	220,000円	有	有	有	有	5		西神戸マイコン㈱
PC-98RLmodel2	219,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801FA2	219,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-H98Smodel8-002	219,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801FA/U2	219,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801FA/U2	218,000円	有	有	有	有			㈱アイ・ツー東京店
PC-9801DS2	218,000円	有	有	有	有	5	未使用品	㈱メディアショップハイランド
PC-9801FA/U2	218,000円	有	有	有	有	5	限定特価	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801DA/U2	216,000円	有	有	無	有	3	当社3ケ月保証	㈱OAシステムプラザ仙台店
PC-9801RA21	210,000円	有	有	有	有	5		西神戸マイコン㈱
PC-9801RA2	200,000円	有	有	有	有	5		西神戸マイコン㈱
PC-9801RA51	199,800円	有	無	有	有			㈱アイ・ツー東京店
PC-9801DA/U2	199,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801DA2	199,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801DA/U2	199,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DA2	199,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801CS2	198,000円	有	有	有	有	5	新品特価	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801RA21	198,000円	有	無	有	有	4	メモリー4M増設	フレックス四日市
PC-9801RA21	195,000円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DA/U2	195,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801DA2	189,800円	有	無	無	有	3	パソコン保険付	㈱SRGスタンバイ大阪2号店
PC-9801RA21	189,800円	有	有	有	有	4800	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801DS5	189,800円	有	有	有	有	4	新品	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801CS2	189,000円	有	有	有	有	3	当社3ケ月保証	㈱OAシステムプラザ仙台店
PC-9801RA21	188,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801NS/T40仕様	183,000円	有	有	有	有	5	3ケ月保証(他メーカーHDD)	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801FS2	179,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801FS/U2	178,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801LS5	178,000円	有	有	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-9801DA2	175,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801DA/U2	170,000円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801RA2	169,800円	有	有	無	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801LX4	168,000円	有	無	有	有	4		ラルズプラザパソコンランド
PC-9801VX41	168,000円	有	無	有	有	4		ラルズプラザパソコンランド
PC-9801NS/E80仕様	168,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証(他メーカーHDD)	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801NS/L	165,000円	有	有	有	有	4	当社3ケ月保証	㈱OAシステムプラザ仙台店
PC-9801RA21	160,000円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801NS/T	159,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DS/U2	159,000円	有	有	有	有		新同	㈱アイ・ツー東京店
PC-9801RA2	158,000円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/E40仕様	158,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証(他メーカーHDD)	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801NS/T	158,000円	有	有	有	有	5	3ケ月保証	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801DS2	158,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801DS/U2	158,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801T modelW5	153,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801NS/L	152,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801NSE/40	150,000円	有	有	有	有	5	新品,5周年社名変更記念特価品,税込	マイコンショップ㈱ラビット
PC-9801DX2	150,000円	有	無	無	無	5		ICランドキタジマ
PC-9801RS21	149,800円	有	無	有	有			㈱アイ・ツー東京店
PC-9801DS/U2	149,800円	有	有	有	有			㈱アイ・ツー東京店
PC-9801NS/T	149,800円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801NS/T	149,800円	有	有	有	有	4	パソコン保険付	㈱SRGスタンバイ大阪2号店
PC-9801NS/T	149,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-98DO＋	149,000円	有	有	有	有	4	税込	㈲クレバリー
PC-9801DS2	149,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801RS21	148,000円	有	無	無	有	4		㈱ノジマ
PC-9801FX/U2	144,800円	有	有	有	有			㈱アイ・ツー東京店
PC-9801NS/T	140,000円	有	有	有	有			㈱アイ・ツー東京店
PC-9801NS/E	140,000円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801DX5	139,800円	有	無	無	有			㈱アイ・ツー東京店
PC-9801NS/E	139,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801US	138,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801LX2	138,000円	有	無	有	有	4		ラルズプラザパソコンランド

PC-9801DX2	138,000円	有	有	無	有	4		パソコンプラザコムライン刈谷店
PC-9801DX2	138,000円	有	有	無	有	4		パソコンプラザコムライン刈谷店
PC-9801DX　U2	138,000円	有	有	無	有	4		パソコンプラザコムライン刈谷店
PC-9801DX2	138,000円	有	有	有	有	5	新品	(有)アイ・エヌ・シー
PC-9801DX　U2	138,000円	有	有	有	有	5	新品	(有)アイ・エヌ・シー
PC-9801DX　U2	138,000円	有	無	有	有	5		MEDIA旭川
PC-9801EX2	138,000円	有	有	無	有	3		(株)日本マイコン流通センター
PC-9801FX2	135,000円	有	有	有	有	4		(株)アイ・ツー大阪店
PC-9801FX　U2	135,000円	有	有	有	有	4		(株)アイ・ツー大阪店
PC-9801DS2	134,800円	有	有	有	有	3	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	(株)SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801NS　E	133,000円	有	無	無				(株)アイ・ツー東京店
PC-9801NS　E	133,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	(有)アイ・エヌ・シー
PC-9801NS　20	130,000円	有	有	有	有	5	新品, 5周年社名変更記念特価品, 税込	マイコンショップ(株)ラビット
PC-9801NS-20	129,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	(株)SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801NS／E	129,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	(株)SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801ES2	129,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	(株)SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801DS2	128,000円	有	無	有	有	4		(株)アイ・ツー大阪店
PC-9801DS／U2	128,000円	有	無	有	有	4		(株)アイ・ツー大阪店
PC-9801DX2	128,000円	有	有	有	有	5	新古品	(有)リードコナン
PC-9801RX4	128,000円	有	無	有	有	3		(株)コンピュータバンク
PC-9801EX2	128,000円	有	有	有	有	3	当社3ケ月保証	(株)OAシステムプラザ仙台店
PC-9801NS20	128,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	(有)アイ・エヌ・シー
PC-9801RX21	128,000円	有	無	有	有	5	サウンドボード付	MEDIA旭川
PC-9801NS20仕様	125,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証(他メーカーHDD)	(有)アイ・エヌ・シー
PC-9801RX21	124,000円	有	有	有	有	4		(株)日本マイコン流通センター
PC-9801RS21	120,000円	有	無	有	有	4		(株)アイ・ツー大阪店
PC-9801NSE	120,000円	有	有	有	有	5	新品, 5周年社名変更記念特価品, 税込*	マイコンショップ(株)ラビット
PC-9801EX2	120,000円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801RX21	120,000円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98DO＋	119,800円	有	有	有	有			(株)アイ・ツー東京店
PC-9801DX2	119,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DX／U2	119,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801ES2	118,000円	有	無	無	有	4		(株)アイ・ツー大阪店
PC-9801NS-20	118,000円	有	無	無	有	3	パソコン保険付	(株)SRGスタンバイ大阪2号店
PC-9801DX2	118,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証付	(有)アイ・エヌ・シー
PC-9801DX／U2	118,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証付	(有)アイ・エヌ・シー
PC-9801LS2	110,000円	有	有	有	有	5	新品, 5周年社名変更記念特価品, 税込	マイコンショップ(株)ラビット
PC-9801RX2	110,000円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NL	109,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	(株)SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801VX41	109,000円	有	無	有	有	3		(株)コンピュータバンク
PC-9801DX2	108,000円	有	無	有	有	4		(株)アイ・ツー大阪店
PC-9801DX／U2	108,000円	有	無	有	有	4		(株)アイ・ツー大阪店
PC-9801UF	108,000円	有	無	有	有	4	当社3ケ月間完全保障有り	(株)システムエース
PC-9801LX4	108,000円	有	無	有	有	3		(株)コンピュータバンク
PC-9801NS	108,000円	有	無	有	有	3		(株)コンピュータバンク
PC-9801NS	108,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	(有)アイ・エヌ・シー
PC-9801RX21	108,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証付	(有)アイ・エヌ・シー
PC-9801DX2	108,000円	有	有	無	有	4	3ケ月保証付	(有)アイ・エヌ・シー
PC-9801EX2	108,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証付	(有)アイ・エヌ・シー
PC-9801EX2	104,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	(株)SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801RX21	104,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	(株)SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801EX2	100,000円	有	無	有	有	4		(株)アイ・ツー大阪店
PC-9801RX21	100,000円	有	無	無	有	3	サウンドボード付	(株)アイ・ツー大阪店
PC-9801NS	100,000円	有	有	有	有	5	新品, 5周年社名変更記念特価品, 税込	マイコンショップ(株)ラビット
PC-98DO＋	99,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	(株)SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801NS	99,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	(株)SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801VX21	99,800円	有	無	無	有	3		(株)ノジマ
PC-9801UF	99,800円	有	有	有	有	4		(株)日本マイコン流通センター
PC-9801LV22	99,800円	有	有	有	有	3		パソコンショップハドソン
PC-9801NS	99,000円	有	無	有	有			(株)アイ・ツー東京店
PC-9801NS	99,000円	有	無	有	有	4		(株)アイ・ツー大阪店
PC-9801VX4	98,000円	有	無	有	有	4		ラルズプラザパソコンランド
PC-9801DO	98,000円	有	無	無	有	3		(株)ノジマ
PC-9801RX2	98,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証付	(有)アイ・エヌ・シー
PC-9801UR	98,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証付	(有)アイ・エヌ・シー
PC-9801RX2	95,000円	有	無	無	有	3	サウンドボード付	(株)アイ・ツー大阪店
PC-9801RX4	95,000円	有	無	有	有	4	長岡店在庫	ジャム新潟
PC-9801RX2	93,000円	有	有	無	有	4	3ケ月保証付	(有)アイ・エヌ・シー
PC-9801VX21	90,000円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801VF	90,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801VX21	89,800円	有	有	無	有	3	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	(株)SRGスタンバイ東京1号店
PC-98XLmodel2	89,800円	無	有	無	有	3	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	(株)SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801VX2	89,800円	有	無	無	有	3		(株)ノジマ
PC-9801NV	89,000円	有	無	有	有			(株)アイ・ツー東京店
PC-9801VX21	89,000円	有	無	有	有	3		(株)コンピュータバンク
PC-9801LX2	88,000円	有	無	有	有	3		(株)コンピュータバンク
PC-9801VX21	88,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証付	(有)アイ・エヌ・シー
PC-9801NV-B	85,000円	有	無	有	有			(株)アイ・ツー東京店
PC-98DO	85,000円	有	無	有	有	4	長岡店在庫	ジャム新潟
PC-9801VX21	85,000円	有	無	無	有	4		フレックス四日市

PC-9801VX2	82,000円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NV	80,000円	有	無	有	有	4		(株)アイ・ツー大阪店
PC-9801DO	80,000円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DO	79,800円	有	無	無	有			(株)アイ・ツー東京店
PC-9801UV11	79,800円	有	有	有	有	4	3ケ月保証付	(有)アイ・エヌ・シー
PC-9801LX2	79,800円	有	有	無	有	4	3ケ月保証付	(有)アイ・エヌ・シー
PC-9801VM2	79,800円	有	無	無	有	4	640KB増設済	MEDIA旭川
PC-9801N	79,800円	有	無	有	有	4		MEDIA旭川
PC-9801NL	79,000円	有	無	有	有	3		(株)アイ・ツー大阪店
PC-9801HA-WH	79,000円	有	無	有	有	5		MEDIA旭川
PC-9801UV11	78,000円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801VX2	78,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証付	(有)アイ・エヌ・シー
PC-9801RX21	75,000円	有	無	有	有			(株)アイ・ツー東京店
PC-9801VX21	70,000円	有	無	有	有	3		(株)アイ・ツー大阪店
PC-9801VX2	70,000円	有	無	有	有	3		パソコンプラザコムライン刈谷店
PC-98DO	69,800円	有	有	有	有	4	BASICマガジン読者第2弾ご奉仕特別価格	(株)SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801N	69,800円	有	有	有	有	3	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	(株)SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801UV11	69,800円	有	有	無	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	(株)SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801VM2	69,800円	有	無	有	有	4		(有)リードコナン
PC-9801VF	69,800円	有	無	無	有	4	640KB増設済, 2HD自動認	MEDIA旭川
PC-9801N	68,000円	有	無	有	有	3		(株)コンピュータバンク
PC-9801VM2	68,000円	有	有	無	有	3	3ケ月保証付(640Kラム付)	(有)アイ・エヌ・シー
PC-9801UV2	68,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証付	(有)アイ・エヌ・シー
PC-9801VM2	65,000円	有	有	無	有	3	640K	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801UV11	64,000円	有	有	有	有			(株)アイ・ツー東京店
PC-9801VM21	59,800円	有	有	無	有	3	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	(株)SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801LV22	59,800円	有	有	有	有	4	ラップトップ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801VM2	58,000円	有	無	無	有			(株)アイ・ツー東京店
PC-9801VM2(640KB)	56,000円	有	無	無	有	3		(株)ノジマ
PC-9801VM2(640KB)	54,800円	有	有	無	有	2	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	(株)SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801LV21	52,000円	有	有	無	有	4	ラップトップ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801N	50,000円	有	無	有	有	3		(株)アイ・ツー大阪店
PC-9801VM21	49,800円	有	無	無	有			(株)アイ・ツー東京店
PC-9801N	49,800円	有	無	有	有	3	パソコン保険付	(株)SRGスタンバイ大阪2号店
PC-9801VM2	49,000円	無	無	無	無		16色ボード付	(株)アイ・ツー東京店
PC-9801U2	39,800円	有	有	有	有	3	当社3ケ月保証	(株)OAシステムプラザ仙台店
PC-9801VF2	39,800円	有	無	無	有	3	640KB	フレックス四日市
PC-9801VF	38,000円	無	無	無	無	4		ラルズプラザパソコンランド
PC-9801M2(640KB)	29,800円	有	無	有	有	2		(株)SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801RX21	10,800円	有	無	有	有			(株)アイ・ツー東京店
PC-9801F2	10,000円	無	無	有	有	5		エイプラン(株)
PC-88VA	70,000円	無	無	有	有	4		西神戸マイコン(株)
PC-8801MC	48,000円	無	無	無	無	2		パソコンショップハドソン
PC-8801MC2	28,000円	有	無	有	有	5	当社3ケ月間完全保障有り	(株)システムエース
PC-8801mkII／30	24,800円	有	有	有	有	4		(株)メディアショップハイランド
PC-8801mkII30	20,000円	無	無	有	有	3		西神戸マイコン(株)
PC-8801mkII	20,000円	有	無	無	無	3		ICランドキタジマ
PC-8801mkIISR／30	20,000円	有	無	無	有	3		オガワムセン
PC-8801FA	19,800円	有	有	有	有			(株)アイ・ツー東京店
PC-8801FA	19,800円	有	無	有	有	3		(有)リードコナン
PC-8801MA	19,000円	有	無	有	有			(株)アイ・ツー東京店
PC-8801FE	15,000円	有	無	有	有	3		(株)アイ・ツー大阪店
PC-8801mkIISR 30相当品	15,000円	無	無	有	有	3		オガワムセン
PC-8001mkII	8,000円	無	無	有	有	4		西神戸マイコン(株)
PC-8801	7,000円	無	無	有	有	3	漢字ROM付	西神戸マイコン(株)
PC-8801	5,000円	無	無	無	無	1		オガワムセン

IBM

PS／55 5551-TOA	218,000円	有	有	無	有	3	キーボード付	(株)日本マイコン流通センター
PS／2 5571-TOA	198,000円	有	有	無	有	3	キーボード付	(株)日本マイコン流通センター
PS／55 5551-SO9	198,000円	有	有	無	有	3	キーボード付	(株)日本マイコン流通センター
PS／55note5523-SV4	192,000円	有	有	有	有	5	HDD40MB, DOSN導入済	(株)日本マイコン流通センター
PS／55 5551-M19	138,000円	有	有	有	有	5	キーボード付セット，限定特価	(株)日本マイコン流通センター
PS／55 5541-P08	108,000円	有	有	無	有	3	キーボード付	(株)日本マイコン流通センター
PS／55 5541-P19	108,000円	有	有	無	有	3	キーボード付	(株)日本マイコン流通センター
PS／55 5541-M19	88,000円	有	有	無	有	3	キーボード付	(株)日本マイコン流通センター

APPLE

Mac ClassicII 4m HD100	178,000円	有	有	有	有	4		(株)日本マイコン流通センター
MACクラシックII	158,000円	有	有	有	有	5	80MHDD内蔵	ユニオンコンピューターネットワーク
MACクラシック	92,000円	有	有	有	有	5	40MHDD内蔵	ユニオンコンピューターネットワーク
Macintosh Classic	88,000円	有	無	無	有	5	HDD40M, メモリー4M	フレックス四日市

EPSON

PC-386GS3	298,000円	有	有	有	有	5		パソコンプラザコムライン刈谷店
PC-486GR-5	289,800円	有	有	有	有	5	未開封品, 保険1年間サービス	(株)SRGスタンバイ東京1号店
PC-386GS3	185,000円	有	有	有	有	5	新品	(有)アイ・エヌ・シー
PC-386NW1B	175,000円	有	有	有	有			(株)アイ・ツー東京店
PC-386GS2	175,000円	有	有	有	有	5	新品	(有)アイ・エヌ・シー
PC-386GS5	175,000円	有	有	有	有	5	新品	(有)アイ・エヌ・シー
PC-386V-STD	159,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	(株)SRGスタンバイ東京1号店
PC-386V-STD	158,000円	有	有	有	有	4		(有)アイ・エヌ・シー
PC-386NWR2	148,000円	有	無	有	有	5	当社3ケ月間完全保障有り	(株)システムエース

PC-286VF-H40	148,000円	有	有	有	有	5	限定1台	ジャム新潟
PC-286LP	148,000円	有	有	有	有	5		パソコンショップハドソン
PC-386M	145,000円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-386M	145,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-386VR	136,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-386BOOK L	133,000円	有	有	有	有	4		(有)アイ・エヌ・シー
PC-386GS-5	129,800円	有	有	有	有			(株)アイ・ツー東京店
PC-286LH20	128,000円	有	無	有	有	4		ラルズプラザパソコンランド
PC-386NAST+ROC+2M	128,000円	有	有	有	有	3		(株)ノジマ
PC-386UR-STD	128,000円	有	有	有	有	4		(有)アイ・エヌ・シー
PC-386M-STD	128,000円	有	有	有	有	4		(有)アイ・エヌ・シー
PC-386M-STD	120,000円	有	無	有	有	4	当社3ケ月間完全保障有り	(株)システムエース
PC-286BOOK	120,000円	有	有	有	有	5		ICランドキタジマ
PC-386VR-STD	119,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	(株)SRGスタンバイ東京1号店
PC-386GE-2	118,000円	有	有	有	有			(株)アイ・ツー東京店
PC-286VFSTD	118,000円	有	有	有	有	5		(株)メディアショップハイランド
PC-386NoteW2	109,000円	有	無	有	有			(株)アイ・ツー東京店
PC-286BOOKSTD	108,000円	有	有	有	有	5	新品同様	(株)メディアショップハイランド
PC-286VG-STD	103,000円	有	有	有	有	4		(有)アイ・エヌ・シー
PC-286LS	99,800円	有	有	有	有	5		(株)コンピュータバンク
PC-286LP	99,800円	有	有	有	有	5		(株)コンピュータバンク
PC-286LF	99,800円	有	有	有	有	4		パソコンショップハドソン
PC-286VF-STD	98,000円	有	有	無	有	3	上越店在庫	ジャム新潟
PC-286VJ-5	95,000円	有	有	有	有			(株)アイ・ツー東京店
PC-286VE-STD	94,800円	有	有	有	有	4	税込	(有)クレバリー
PC-286LE-H40+2MBRAM	90,000円					3	長岡店在庫	ジャム新潟
PC-286VG-STD	89,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	(株)SRGスタンバイ東京1号店
PC-286BOOK	89,800円	有	有	有	有	4		(有)アイ・エヌ・シー
PC-286LS-STD	89,000円	有	無	有	有			(株)アイ・ツー東京店
PC-286VF	88,000円	有	無	無	無	4		ラルズプラザパソコンランド
PC-286VF	88,000円	有	有	有	有	3	当社3ケ月保証	(株)OAシステムプラザ仙台店
PC-286VE	88,000円	有	有	有	有	3	当社3ケ月保証	(株)OAシステムプラザ仙台店
PC-286VF-STD	88,000円	有	有	有	有	4		(有)アイ・エヌ・シー
PC-286VE	83,000円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-286V	80,000円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-286VE-STD	79,800円	有	無	無	有	3		(株)ノジマ
PC-286LP	79,800円	有	有	無	有	3		(株)ノジマ
PC-286US	79,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-286NOTE F	79,800円	有	無	無	有	5	RAMカード済	MEDIA旭川
PC-286VS-STD	78,000円	有	無	無	有	3	修理中	ジャム新潟
PC-286VE-STD	78,000円	有	有	有	有	4		(有)アイ・エヌ・シー
PC-286VG-STD	74,800円	有	有	有	有			(株)アイ・ツー東京店
PC-286C	74,800円	有	有	有	有	4		(有)アイ・エヌ・シー
PC-286L-H10N	74,800円	有	有	無	有	4		(株)日本マイコン流通センター
PC-286VE-STD	69,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	(株)SRGスタンバイ東京1号店
PC-286note F+PCRDC	69,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	(株)SRGスタンバイ東京1号店
PC-286LS-STD	69,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	(株)SRGスタンバイ東京1号店
PC-286BOOK-STD	69,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	(株)SRGスタンバイ東京1号店
PC-286V-STD	69,800円	有	無	無	有	3		(株)ノジマ
PC-286LE-STD	69,800円	有	無	無	有	3		(株)ノジマ
PC-286C-STD	68,000円	有	有	有	有			(株)アイ・ツー東京店
PC-286V-STD	59,800円	有	有	有	有	3	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	(株)SRGスタンバイ東京1号店
PC-286C-STD CLUB	59,800円	有	有	有	有	4	BASICマガジン読者第3弾ご奉仕特別価格	(株)SRGスタンバイ東京1号店
PC286NOTE F	59,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-286-STDM0	49,000円	有	無	有	有			(株)アイ・ツー東京店

SHARP

X68000XVI	280,000円	有	有	有	有	5	新品ディスプレイ付	(有)リードコナン
X68000XVI	199,800円	有	有	有	有	5	メーカー工場にてSRAMクリーン済み	(株)SRGスタンバイ東京1号店
X68000SUPER+CZ-606D	198,000円	有	有	有	有	5	セット,新品処分品	(株)OAシステムプラザ仙台店
X68000SUPER-HD	195,000円	有	有	有	有			(株)アイ・ツー東京店
X68000EXPERT-HD	188,000円	有	無	有	有	4		パソコンプラザコムライン刈谷店
X68000PROII+CZ-606D	180,000円	有	有	有	有	5	セット,新品処分品	(株)OAシステムプラザ仙台店
X68000PROII	168,000円	有	有	有	有	5	新品ディスプレイ付	(有)リードコナン
X68000EXPERTIIHD	159,800円	有	無	有	有			(株)アイ・ツー東京店
X68000EXPERTIIHD	158,000円	有	有	有	有			(株)アイ・ツー東京店
X68000CompactXVI	155,000円	有	無	有	有	4	当社3ケ月間完全保障有り	(株)システムエース
X68000SUPER	149,800円	有	有	有	有	4	メーカー工場にてSRAMクリーン済み	(株)SRGスタンバイ東京1号店
X68000SUPER	142,000円	有	有	無	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
X68000EXPERT	140,000円	有	無	有	有	4	CZ-603D付	オガワムセン
X68000XVI	138,000円	有	有	有	有	4		(株)アイ・ツー大阪店
X68000EXPERTII	134,800円	有	有	有	有	4	メーカー工場にてSRAMクリーン済み	(株)SRGスタンバイ東京1号店
X68000PROII	130,000円	有	有	有	有	5	新品	オガワムセン
X68000EXPERT	129,800円	有	有	有	有	4	メーカー工場にてSRAMクリーン済み	(株)SRGスタンバイ東京1号店
X68000EXPERT	125,000円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
X68000SUPER	118,000円	有	無	無	有	4		(株)アイ・ツー大阪店
X68000PRO	118,000円	有	無	有	有	4	SCSIボード,2M増設済	MEDIA旭川
X68000ACE(2MB)	109,800円	有	有	有	有	4	メーカー工場にてSRAMクリーン済み	(株)SRGスタンバイ東京1号店
X68000PROII	105,000円	有	無	無	有	4	当社3ケ月間完全保障有り	(株)システムエース
X68000PROII	99,800円	有	無	有	有			(株)アイ・ツー東京店
X68000ACE-HD	99,800円	有	有	有	有			(株)アイ・ツー東京店
X68000PRO(1MB)	99,800円	有	有	有	有	4	メーカー工場にてSRAMクリーン済み	(株)SRGスタンバイ東京1号店
X68000PRO	99,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
X68000EXPERT	99,000円	有	無	有	有			(株)アイ・ツー東京店
X68000ACE-HD	98,000円	有	有	有	有			(株)アイ・ツー東京店
X68000PROII	95,000円	有	無	無	有	4		(株)アイ・ツー大阪店
X68000PRO	90,000円	有	無	有	有	4		(株)アイ・ツー大阪店
X68000(2MB・IPLロムUP)	89,800円	有	有	有	有	3	メーカー工場にてSRAMクリーン済み	(株)SRGスタンバイ東京1号店
X68000ACE	89,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
X68000PRO	85,800円		無	無				(株)アイ・ツー東京店
X68000	84,800円	有	有	有	有		1MB内蔵	(株)アイ・ツー東京店
X68000	84,000円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
X68000	79,000円	有	無	無	有			(株)アイ・ツー東京店
X68000ACE-HD	69,800円	有	有	無	有	3		(株)アイ・ツー大阪店
X68000	69,800円	有	無	有	有	4		中京マイコン(株)
X68000ACE	60,000円	有	無	有	有	3		(株)アイ・ツー大阪店
X68000PRO	40,000円	有	無	無	有	3	CZ850D付	フレックス四日市
X1turboII	20,000円	無	無	無	無	4		(有)相沢時計店
X68000XVI	18,900円	有	有	有	有			(株)アイ・ツー東京店
AX286H2セット	89,800円	無	無	無	無	3		パソコンショップハドソン

SEGA

メガドライブ	20,000円	有	有	有	有	5	新品,ゲーム3本付	オガワムセン

SONY

HB-F1XV	42,800円	有	無	有	有			(株)アイ・ツー東京店
HB-F1XD	33,800円	有	有	有	有	4	MSX2	ユニオンコンピューターネットワーク
HB-F1XDMKII	24,800円	有	無	有	有			(株)アイ・ツー東京店

東芝

J3100GXS101	468,000円	有	有	有	有	5	新品限定特価	(株)日本マイコン流通センター
J3100SGT041	348,000円	有	有	有	有	4		(株)日本マイコン流通センター
J3100GX041	218,000円	有	有	無	有	4	プラズマディスプレイ/HDD搭載	(株)日本マイコン流通センター
J-3100SX001VW	159,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	(株)SRGスタンバイ東京2号店
J-3100EZ001	138,000円	有	有	有	有	5	未開封品,保険1年間サービス	(株)SRGスタンバイ東京2号店
J3100GT021	138,000円	有	有	無	有	3		(株)日本マイコン流通センター
J-3100SX-001	130,000円	有	有	有	有	5	新品,5周年社名変更記念特価品,税込	マイコンショップ(株)ラビット
J3100GT002	118,000円	有	有	有	有	3		(株)日本マイコン流通センター
J-3100SX001	110,000円	有	有	有	有	5	新品特価	ユニオンコンピューターネットワーク
J-3100SS02	90,000円	有	有	有	有	5	在庫処分	オガワムセン
J-3100SX021	89,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	(株)SRGスタンバイ東京2号店
J-3100GS021	69,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	(株)SRGスタンバイ東京2号店
J3100GS001	69,800円	有	有	無	有	4	ダイナブック286	(株)日本マイコン流通センター
J3100SL021	68,000円	有	有	有	有	3	ハードディスク70MB内蔵	(株)日本マイコン流通センター
J3100SS001	59,800円	有	有	有	有	3		パソコンショップハドソン
J3100SS001	48,000円	有	無	無	有		2MB増設	(株)アイ・ツー東京店
Dyna Book SS001	43,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

松下

FS-A1WSX	29,800円	有	無	有	有			(株)アイ・ツー東京店
FS-AIWSX	42,000円	有	有	有	有	4	MSX2+	ユニオンコンピューターネットワーク
FS-AIWX	40,000円	有	有	有	有	4	MSX2+	ユニオンコンピューターネットワーク

富士通

FM TOWNS80H	238,000円	有	有	有	有	5	新品限定	(株)日本マイコン流通センター
FM TOWNSIICX20	199,800円	有	有	有	有	5	税込,展示品	(有)クレバリー
FM TOWNS 10Fセット	190,000円	有	有	有	有	5	DP533+KB105付	ICランドキタジマ
FM TOWNSIIUX20	180,000円	有	有	有	有	5	展示品	(有)リードコナン
FM TOWNSIICX20	178,000円	有	有	有	有	4		(株)アイ・ツー大阪店
FM TOWNS 40H	178,000円	有	無	有	有	4		(株)アイ・ツー大阪店
FM TOWNS2 UX20+KB101A	178,000円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	(株)SRGスタンバイ東京2号店
FM TOWNSIIUX20	178,000円	有	有	有	有	5	新品同様	(株)メディアショップハイランド
FM TOWNSIIUX20	168,000円	有	有	有	有	5	展示品,キーボード別売	オガワムセン
FM TOWNSIIUX20	164,800円	有	無	有	有			(株)アイ・ツー東京店
FM TOWNSIIUX20	163,800円	有	有	有	有			(株)アイ・ツー東京店
FM TOWNSIIUX20	159,800円	有	有	有	有			(株)アイ・ツー東京店
FM TOWNSIIUX20	150,000円	有	有	有	有	4	KB101Aとセット	(株)アイ・ツー大阪店
FM TOWNS20F	149,000円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
FM TOWNSモデル2	120,000円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
FM TOWNS 2F	90,000円	有	無	無	有	3		(株)アイ・ツー大阪店
FMR-NBC1A-J	49,800円	有	有	有	有		新同品	(株)アイ・ツー東京店

リコー

PS55N23SX18	228,000円	有	有	有	有	5	IBMのOEM新品	ユニオンコンピューターネットワーク
マイツールSP-250II	50,000円	無	無	無	無	4		ICランドキタジマ

ディスプレイ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
N5924	69,800円	有	有	無	有	3	ハイレゾ対応,14インチ	(株)日本マイコン流通センター
N5915	49,800円	有	有	無	有	4	プラズマディスプレイ	(株)日本マイコン流通センター
PC-TU454	62,800円	無	有	無	有	4	TV付	ユニオンコンピューターネットワーク

PC-KD1511	49,800円	有	無	有	無	4		㈱アイ・ツー大阪店
PC-KD863G	44,800円	無	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD1521	39,800円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
PC-KD882	39,800円	有	無	無	無	3	パソコン保険付	㈱SRGスタンバイ大阪2号店
PC-KD882	38,000円	有	無	無	有			㈱アイ・ツー東京店
PC-KD871	38,000円	無	無	無	有			㈱アイ・ツー東京店
PC-KD853N	38,000円	無	無	無	有	4	フィルター付	西神戸マイコン㈱
PC-KD854N	34,800円	有	有	有	有	5	新品同様	㈱メディアショップハイランド
PC-KD854N	34,800円	無	無	無	有	4		フレックス四日市
PC-KD854N	34,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
PC-KD862	34,000円	無	無	無	有	3		㈱アイ・ツー大阪店
PC-KD882	34,000円	無	無	無	有	3		㈱アイ・ツー大阪店
PC-KD854N	32,800円	無	無	無	有	3	パソコン保険付	㈱SRGスタンバイ大阪2号店
PC-KD855	32,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD551K	15,000円	無	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-8853	20,000円	無	無	無	有	3	400ラインデジタル	オガワムセン

IBM

5555-B06	29,800円	有	有	無	有	3	IBM用モノクロCRT	㈱日本マイコン流通センター

EPSON

CR-5500	49,800円					4	3ケ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
N-5924	44,800円					4	3ケ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
CR-4000	39,800円	有	有	有	有	5		㈱メディアショップハイランド
CR-4000	31,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

サンヨー

CMT-A14U2S	43,000円	有	有	有	有	5	開梱品	西神戸マイコン㈱
CMT-B14U2S	33,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
CMT-A14H2	30,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
CMT-146L	29,800円	無	無	無	無	3		㈱アイ・ツー大阪店
CMT-14H2	29,800円	無	無	無	無	3		㈱アイ・ツー大阪店

SHARP

Cu-21CD	68,000円	無	無	無	無	3		パソコンショップハドソン
CU-14HD	39,800円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
CU-14KD	39,800円	有	有	有	有	5	パソコン保険付	㈱SRGスタンバイ大阪2号店
CU-14KD	39,800円	無	有	無	有	4		パソコンプラザコムライン刈谷店
CU-14KD	39,800円	無	有	無	無	4		パソコンプラザコムライン刈谷店
CU-14FD	34,800円	有	有	有	有	5	パソコン保険付	㈱SRGスタンバイ大阪2号店
CU-14FDB	32,000円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
CU-14CD	29,800円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
CU-14H1	19,800円	有	有	有	有	4		㈱メディアショップハイランド
CZ-611D-GY	68,000円	無	有	有	有			㈱アイ・ツー東京店
CZ-611D	50,000円	有	無	有	有	4		パソコンプラザコムライン刈谷店
CZ-606D-TN	49,800円	有	有	有	有			㈱アイ・ツー東京店
CZ-830D-BK	48,000円	有	有	有	有	4	TV付98, X1用	ユニオンコンピューターネットワーク
CZ-606D-TN	44,000円	有	有	有	有	4	68用CRT	ユニオンコンピューターネットワーク
CZ-603D-BK	43,000円	有	有	有	有	4	68用CRT	ユニオンコンピューターネットワーク
CZ-603D-BK	35,000円	有	有	有	有			㈱アイ・ツー東京店

SONY

CPD-1403	45,800円	有	有	無	有	3	AX用14インチ, 640×480ドット	㈱日本マイコン流通センター

富士通

FMT-DP535	53,800円	有	有	有	有		新同	㈱アイ・ツー東京店
FMT-DP533	45,800円	有	有	有	有	5	税込, 展示品	㈲クレバリー

三菱

JUM-1471AN	55,800円	無	有	無	有	3	各機種対応, ケーブル別売	㈱日本マイコン流通センター
FA34WEX	49,800円	無	有	無	有	4	マルチスキャンCRT	ユニオンコンピューターネットワーク
XC-1498CⅡ	40,000円	有	無	無	有	5		ICランドキタジマ

フロッピー・ドライブ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9801FA-35+FA-02	49,800円	無	無	無	無	5	FA-FS-FX用内蔵HDD	㈱SRGスタンバイ東京2号店
PC-9801FA-35	39,800円	無	有	無	無	4	別売E/F付, 内蔵HDD	㈱日本マイコン流通センター
PC-FD312	34,000円	有	有	有	有			㈱アイ・ツー東京店
PC-80S31	10,000円	無	無	無	無	2		オガワムセン
PC-9881N	9,800円	有	無	無	有	3		中京マイコン㈱

ICM

INTER240F-FB	108,000円	有	有	有	有	5	FA/FS/FX内蔵220MB	㈱日本マイコン流通センター
RC-80	49,800円	有	無	無	有	4		フレックス四日市

アルファデータ

AD-F35SA	19,800円	有	有	有	有	5	3.5″オート切替, 新品限定	㈱日本マイコン流通センター

EPSON

PC-PR201/80LA	138,000円					5	新品	㈲アイ・エヌ・シー
PC-PR201X	78,000円					4	新品	㈲アイ・エヌ・シー
PC-PR350	59,800円					4	3ケ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
AP-900PC	34,800円					4	3ケ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
AP-850PC	29,800円					4	3ケ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー

SONY

HBD-F1	26,000円	有	有	有	有	4	MSX用FDD	ユニオンコンピューターネットワーク

プリンタ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-PR801	288,000円	有	有	有	有	5	未使用, 開封品	㈱日本マイコン流通センター
PC-PR3000	198,000円	有	無	無	有	4	レーザープリンター	西神戸マイコン㈱
PC-PR601	129,800円	無	有	無	有	4	印字速度B4毎分8枚	㈱SRGスタンバイ東京2号店
PC-PR201/80A	99,800円	有	有	有	有	4	パソコン保険付	㈱SRGスタンバイ大阪2号店
PC-PR201/80A	99,800円	有	有	有	有	5	印字速度秒速80字	㈱SRGスタンバイ東京2号店
PC-PR201/80A	99,800円	有	有	有	有	5	アウトラインフォント内蔵	㈱日本マイコン流通センター
PC-PR201/63A	79,800円	有	有	有	有	5	ハードウェア拡大縮小機能	㈱SRGスタンバイ東京2号店
PC-PR601	79,800円	有	有	無	有	3	A4レーザープリンタ	㈱日本マイコン流通センター
PC-PR406LP	69,800円	無	有	無	有	4	印字速度A4毎分4枚	㈱SRGスタンバイ東京2号店
NM5020	69,800円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-PR201X	68,000円	有	有	有	有			㈱アイ・ツー東京店
PC-PR201GS	65,000円	有	無	無	有	5		ICランドキタジマ
PCPR201H3	59,800円	有	無	有	有	3		㈱アイ・ツー大阪店
PC-PR201G	49,800円	有	有	有	有	4	印字速度秒速55字	㈱SRGスタンバイ東京2号店
PC-PR150N	38,000円	有	有	有	有	5		フレックス四日市
PC-PR150T	34,800円	有	有	有	有	5		㈲相沢時計店
NW-9950Ⅱ	33,000円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR201TH	29,800円	有	有	有	有	4	印字速度秒速80字	㈱SRGスタンバイ東京2号店

EPSON

XP-2000	148,000円	有	有	有	有	4	棚ズレ品	パソコンショップハドソン
HG-4000PC	99,800円	有	有	有	有	5		㈱コンピュータバンク
HG4000	99,800円	有	有	無	有	4	インクジェットプリンタ	㈱日本マイコン流通センター
VP-2050	55,000円	有	無	有	有	5	当社3ケ月間完全保障有り	㈱システムエース
VP-2050PC	53,800円	有	有	有	有	5		㈱SRGスタンバイ東京2号店
HG-2000(PC)	48,000円	有	有	無	有	3	シートフィーダとトウクターフィーダを添付します	ジャム新潟
AP-900	46,500円	有	有	無	有	4	ESC/Pプリンタ	ユニオンコンピューターネットワーク
VP-550PC	38,000円	有	有	有	有			㈱アイ・ツー東京店
AP-800PC	34,800円	有	無	無	有			㈱アイ・ツー東京店
AP600(PC)	30,000円	有	有	無	有	3	上越店在庫	ジャム新潟
AP-600PC	29,000円	有	無	有	有			㈱アイ・ツー東京店
AP-550PC	29,000円	有	無	無	有			㈱アイ・ツー東京店
AP-500PC	28,000円	有	無	有	有			㈱アイ・ツー東京店

カシオ

LCS-2400TYPE60	89,800円	有	有	無	有	3	レーザープリンタ	㈱日本マイコン流通センター

キヤノン

LBP-B406S(LIPSⅢ)	250,000円	有	無	有	有	5	LIPSⅢ・PCPR201H2カード付	㈲相沢時計店
LBP-B406	97,000円	無	無	無	有	4		中京マイコン㈱
BJ-130J	55,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
BJ-10V	34,800円	有	有	有	有	5	新品同様	㈱メディアショップハイランド

グラフテック

WX4636R	25,000円	無	有	無	無	3	B4タイプX-Yプロッタ	㈱日本マイコン流通センター

SHARP

IO-730	97,800円	有	無	有	有	5		MEDIA旭川
CZ6PV1	80,000円	無	無	無	無	3		パソコンショップハドソン
IO-730	69,800円	有	有	有	有	3	フルカラープリンタ	㈲リードコナン
CZ-8PC4-GY	39,800円	有	有	有	有		新同	㈱アイ・ツー東京店
CZ-8PC2	29,800円	有	有	無	有	3	X68用プリンタ	ユニオンコンピューターネットワーク
CZ-8PC3	29,000円	有	無	有	有	4	当社3ケ月間完全保障有り	㈱システムエース
CZ8-PK5	25,000円	無	無	無	無	5	X68000対応ドットプリンタ	㈲相沢時計店
CZ-8PC4	25,000円	有	無	無	無	3		フレックス四日市

スター

G-10XPJ	19,800円	有	有	有	有	4		㈱メディアショップハイランド

SONY

PRN-M24Ⅱ	32,800円	有	有	無	有	3	MSX用, ドットプリンタ	㈱日本マイコン流通センター
HBP-F1C	29,000円	有	有	有	有	5	プリンタMSX用	ユニオンコンピューターネットワーク

ブラザー工業

M-1924P	39,800円	有	有	有	有	5	新古品	ユニオンコンピューターネットワーク
M1724P2	39,800円	有	有	有	有	5	PR201F互換	㈱日本マイコン流通センター
M1024ⅡF	39,800円	有	有	有	有	5	新品限定, 特価品	㈱日本マイコン流通センター

ローランド

スケッチメイトRP-11	44,800円	有	有	有	有	5		㈱SRGスタンバイ東京2号店

ワープロ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名

PWP-50SI	95,000円	有	有	有	有	5	展示品	(有)リードコナン
PWP-5HL	64,800円	有	有	無	有	4	文豪	ユニオンコンピューターネットワーク

カシオ

HW-9800Df	84,000円	有	有	有	有	5	新品特価	ユニオンコンピューターネットワーク
HW-9800JX	82,000円	有	有	有	有	5	新品特価	ユニオンコンピューターネットワーク

サンヨー

SWP-81	79,800円	有	有	有	有	5	サンワード	ユニオンコンピューターネットワーク

SHARP

WD-A750(キャリングケース付)	175,000円	有	有	有	有	5	WD-05CA付	(有)相沢時計店
WV700	99,800円	無	無	無	無	3		パソコンショップハドソン
WD-Y300	95,000円	有	有	有	有	5	メーカー展示品, ハーフタイムゲーム	(株)システムエース
WDA-551	91,000円	有	有	無	有	5	書院	ユニオンコンピューターネットワーク
WD-A610	69,800円	有	有	有	有	5		(株)メディアショップハイランド
WD-20	9,800円	有	無	無	有	5		(有)相沢時計店

SONY

PJ-2000	72,000円	有	有	有	有	5	プロデュース2000	ユニオンコンピューターネットワーク

東芝

JW-98UP	128,000円	有	有	有	有	4	ロータスト2-3内蔵	(株)日本マイコン流通センター

富士通

OA30AX301S	118,000円	有	有	有	有	5	新品同様	(株)メディアショップハイランド
オアシス30AXⅡ-J	106,000円	有	有	有	有	4		(株)日本マイコン流通センター
OASYS30AXⅡ	69,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
オアシスLite-KFD20	39,800円	有	有	無	有	3		(株)日本マイコン流通センター
オアシスポケット-J	38,000円	有	有	無	有	4	小型ワープロ	(株)日本マイコン流通センター

その他

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9864L-14LANセット	69,800円	有	有	有	有	5	Net Work ソフト付	(株)SRGスタンバイ東京2号店
コムスターズ2424/5	22,000円	有	有	有	有	5	モデム	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98XL^2-01	15,800円	無	有	無	有	3	PC-98XL^{2}用RAMボード	(株)日本マイコン流通センター
PC-88VA-11	14,800円	有	有	無	有	3	PC-88VA用ビデオボード	(株)日本マイコン流通センター
PC-98XL^2-02	10,800円	無	有	無	有	3	PC-98XL^{2}用RAMサブボード	(株)日本マイコン流通センター
PC-9861	9,800円	有	有	有	有	3	RS232C拡張ボード	(株)日本マイコン流通センター

IゅOデータ

98HSE-12M	40,800円	無	有	無	無	3	H98用RAMボード, 12MB	(株)日本マイコン流通センター

ICM

HC-100ES	52,000円	有	有	有	有	5	100MHDD	ユニオンコンピューターネットワーク
SR40	41,000円	有	有	無	有	4	40MHDD	ユニオンコンピューターネットワーク

EPSON

GT-6000	116,000円	有	有	有	有	5	イメージスキャナー	ユニオンコンピューターネットワーク
HDD-40F	44,800円	有	無	有	有	5	新品同様, 40MB SASIハードディスク	MEDIA旭川
LP2000MMF	10,000円	有	有	有	有	5	LP2000用マルチメディアフィーダ	(株)日本マイコン流通センター
PCLPT2	6,880円	有	有	有	有	4	テンキーパッド	ユニオンコンピューターネットワーク

キャラベル

AV-040SXE	28,000円							(株)アイ・ツー東京店

コスモトロン

DACE98	19,800円	有	有	有	有	5	データ自動圧縮ボード	(株)日本マイコン流通センター

システムサコム

SX-68M	11,800円	有	有	有	有	4	X68000用MIDI I/F	(株)日本マイコン流通センター

SHARP

PA-9550	39,800円	有	有	有	有	5	展示処分品	(有)相沢時計店
PA-9500	30,000円	有	有	有	有	5	DB-Z	(有)相沢時計店
CZ-6TU-BK	25,800円	有	有	有	有	5	チーナーユニット新品	ユニオンコンピューターネットワーク
CZ-8NJ2	14,800円	有	有	有	有	5	アナログジョイスティック	ユニオンコンピューターネットワーク
Z-HC1	10,800円	有	有	無	有	3	ハンディーコピー	(株)日本マイコン流通センター

スカラベ

AUDIO-98XX	9,800円	有	有	無	有	4	PC980用	(株)日本マイコン流通センター

SONY

パームトップPTC-300	50,000円	有	有	有	有	5		(有)相沢時計店

電波新聞社

XAV-1S	6,800円	有	有	有	有	5	新品特価	ユニオンコンピューターネットワーク
XE1-PRO	3,980円	有	有	有	有	4	ジョイスティック	ユニオンコンピューターネットワーク

NEOS

ゴールド8000	29,800円	有	有	有	有			(株)アイ・ツー東京店

八戸ファームウェア

NOTEステーション	49,800円	無	有	無	有	3	ノート用拡張ユニット	ユニオンコンピューターネットワーク

日立

NP100-3P	8,000円	有	有	有	有	5	モデルフォン, 新品限定品	(株)日本マイコン流通センター

富士通

FM70-EM4M2	34,800円	有	有	無	有	3	FMR70HX2用RAM	(株)日本マイコン流通センター
FM70-FM2M	28,800円	有	有	無	有	3	FMR70用RAM	(株)日本マイコン流通センター

ローランド

ステカ+スケットメイト	45,000円	有	有	有	有	5	PC-9801対応	(有)相沢時計店
D-110	38,800円	有	有	無	無			(株)日本マイコン流通センター

ロジテック

LHD-FM100	48,000円	有	有	有	有			(株)アイ・ツー東京店
LCS-40	21,800円	有	有	無	有	3	カセットストリーマ	(株)日本マイコン流通センター

調査にご協力いただいた販売店リスト

■メディア旭川：〒070　北海道旭川市三条通10丁目右10号　☎0166-25-9801
■パソコンショップハドソン：〒060　北海道札幌市中央区南1条西2丁目11番地 丸井今井一条館3F　☎011-205-1590
■ラルズプラザパソコンランド：〒060　北海道札幌市中央区南2条西2丁目 金市館ビル8F　☎011-221-8221
■(有)リードコナン：〒020　岩手県盛岡市上田4-21-26　☎0196-22-4661
■OAシステムプラザ仙台店：〒980　宮城県仙台市青葉区本町1-3-9 第6広瀬ビル2F　☎022-268-5541
■フレックスエンジニアリングJAM新潟：〒950-21　新潟県新潟市寺尾上5-9-12　☎025-269-3388
■ICランドキタジマ：〒308　茨城県下館市女方5　☎0296-28-0050
■エイプラン株式会社：〒101　東京都千代田神田佐久間町2-13-16 藤波ビル　☎03-3864-7472
■(株)アイ・ツー東京店：〒101　東京都千代田神田佐久間町1-17 亀谷ビル2F　☎03-3258-1198
■(株)SRGスタンバイ東京1号店：〒101　東京都千代田区外神田1-6-6 松田ビル2F　☎03-3258-8955
■(株)SRGスタンバイ東京2号店：〒101　東京都千代田区外神田3-3-3　☎03-3252-0290
■(株)コンピュータバンク：〒150　東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル2F　☎03-3797-1221
■(株)日本マイコン流通センター：〒150　東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F　☎03-3463-4455
■(有)クレバリー：〒156　東京都世田谷区桜上水2-26-9　☎03-5374-2608
■(有)アイ・エヌ・シー：〒204　東京都清瀬市元町1-13-33　☎0424-91-0181
■(株)ノジマ：〒229　神奈川県相模原市横山1-1-1　☎0427-53-9742
■相沢時計店：〒231　神奈川県横浜市中区大平町1　☎045-641-4337
■(株)メディアショップハイランド：〒239　神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6　☎0468-48-3290
■中京マイコン(株)：〒460　愛知県名古屋市中区大須3-14-43 第2アメ横ビル2F　☎052-242-1156
■パソコンプラザ　コムライン刈谷店：〒448　愛知県刈谷市日高町4-606　☎0566-21-8073
■オガワムセン：〒503　岐阜県大垣市宮町2-29　☎0584-78-7687
■フレックス四日市店：〒510　三重県四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F　☎0593-53-7503
■(株)アイ・ツー大阪店：〒542　大阪市中央区難波千日前15-18　☎06-632-0012
■スタンバイVer2：〒556　大阪市浪速区日本橋5-7-19 KMビル　☎06-641-0505
■ユニオンコンピュータネットワーク：〒556　大阪市浪速区日本橋4-15-23　☎06-644-0554
■西神戸マイコン(株)：〒653　兵庫県神戸市長田区西尻池町2-5-18　☎078-611-4194
■マイコンショップ(株)ラビット：〒651　兵庫県神戸市中央区御幸通6-1-15 ミユキビル203　☎078-221-2357
■(株)システムエース：〒636　奈良県北葛飾郡王寺町王寺2-7-4　☎0745-32-2132



NOVE通信

野邊ゲームデザイナーズアカデミー
〒156　東京都世田谷区船橋1-43-14
荒井コーポ3F
TEL03(3789)4449

今回は久々に読者からの質問に答えるQ&Aを2つほど紹介します。

Q & A

Q：私は、ファミコン等でRPGを主にやっていました。しかし最近、RPGにも少しあきてきましたので、シミュレーションゲーム（戦国物）をやろうと思い、あるゲームを買ったのですがぜんぜんおもしろくありません。せっかく（高いお金を出して）買ったので、ぜひとも楽しみたいと思っています。よきアドバイスをお願いします。(埼玉県　A・Y氏)

A：人それぞれに楽しみ方が違うので一概にはいえないので私の楽しみ方を紹介しようと思う。ゲームが戦国物ということで、まずはそのゲームの時代背景を調べる(歴史の勉強にもなるし)。そして次はその時代の人（武将）について調べる（人物についてはかなり詳しく調べる)。ここまで調べるとその時代の関係（武将同士の）がかなりわかってくる。これだけでいいのです。実に単純だが、これだけでゲームをやっているとなぜか楽しい！
不思議だが！　ぜひ試してほしい！

Q：魅力ある人物を作るにはどうしたらよいのでしょうか？（横浜市　K・T氏)

A：いろいろな方法があると思うが、ここではその中の１つを紹介しよう。(単純に人物だけだよ。ストーリーは考慮していないよ）自分が魅力を感じると思う条件をまずは考えること。（他人にアンケートをとってもいいとおもうよ）例えば、“やさしい人”、“たくましさを持った人”、“暗いかげを背負っている人”、“悲しさをかくして強く生きている人”いろいろあると思う。さて、次にやることは、“やさしさ”だったらやさしさについて深く考える。ここでもいろいろなやさしさがあると思う。そして次には、そのやさしさを身につける為にはどうしたら身につくのか（或いはどのような環境、境遇の中にいたら）を考えていく。あとは、その人物の人生に、いろいろあてはめていけば自然に出来あがると思う。でも本当は、ストーリーと平行にその人物の魅力も考えていくものなのです。

募集中

■ゲームシナリオ講座開設のお知らせ

NOVEでは、ゲームシナリオの重要性を認識し、アイデアの出し方、ゲームシノプシスの書き方からゲームシナリオの完成までを徹底したカリキュラムで教えます。
詳しくはNOVEまで、ご連絡を！

ゲームデザイナー養成講座の雄　野邊ゲームデザイナーズアカデミー

KONAMI

PAGE 25 from DS-3

やっとこさ復刊した"DS-3"の25番目のページめが、ココ"PAGE 25 from DS-3"なのだ。「25ページ」と呼んでね。

■コナミ株式会社　〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1■

やってきました 裸の王様（とは名ばかり）

クッキーが出た，出えたあ～，あクッキーが～あ～出た～あ，あヨーイヨイ。

てなワケで，お月見シーズン真っ盛り（いつだ）の夜空にクッキーを眺めていた恐竜とイタリアン大工もおりましたが，この季節クッキーも出れば，『DS-3』Vol.13も出るわけです。

が，後者の出の方は，チ～とばかし遅い。金剛に限り。いや。今号に限り。お師匠もクラウチングスタートでケツを上げる12月アタマのこの時期に，わざわざ『DS-3』入手のため足をお運びいただいた皆様には，誠に申しわけございません。

Vol.13は12月10日頃の発行です。アイすいません。

それだけではありません。今月は他にも皆様にお伝えしたいことがあります。

①前回この欄で紹介した畑荒し主婦のCMは，やはり『こてっちゃん』のでした。でも全国レベルで放送してなかったのかも知れません。何の話だか分からなかった人には大変申しわけございません。お詫びのかわりと言ってはナンですが，『ツヨシしっかりしなさい』(毎週日曜18:00～18:30フジテレビ系全国25局ネット)で『コナミのピクノ』のCMをご覧ください。

②前号をご覧の読者はご存知でしょう。うちの広報担当者の女のコがレコーディングなんかしてしまったワケで，これが年末発売の『コナミオールスターズ』なるCDアルバムで聴ける，というのは事実のようなのです。が，CDプレーヤーをお持ちでない方には大変申しわけございません。お詫びのかわりと言ってはナンですが，弊社の代表取締キャラクター『ゴエモン』がアニメビデオとなって発売されるとの噂がささやかれております。こちらをお楽しみになるというのは，いかがでしょうか。

③X68000版グラIIをお買い求めいただいた皆様，その節は大変お世話になりました。厚くお礼申し上げます。

ところが，こんな謙虚な私の気持ちとはうらはらに，PCエンジン・スーパーCD-ROM版『グラII』をお求めになるお客様には，あのビッグバイパーの1/200キャストモデルが当たるチャンスも差し上げる，という目論見が社内で進行しているのです。これは「PCのえこひいき」と言われても，やむを得ません。どうしても「キャストモデル，手に入れたい！」とおっしゃる方がいらっしゃいましたら，PCエンジン版『グラII』をお求めになってみてはいかがでしょう。

それでは，また。お便りお待ちしております。



極秘スクープ!!
これが"DS-3"vol.13の表紙イラストだ。

らんぶるのスポーツコラム　らんぶる田村 "ミスター"がダイヤモンドに帰ってきた日

「我が栄光の巨人軍は永久に不滅です」と名台詞を残し"ミスター・ベースボール"長嶋茂雄が現役を退いた年，僕はサッカー少年になっていた。90番がユニフォームを脱いだ年にはジャイアンツファンもやめた。

鳶職をしている典型「巨人（＝長嶋）・大鵬・たまご焼き」オヤジ（実父）の影響で，草野球を始めた4歳で野球道具を一式買ってもらい，僕は背番号3のユニフォームを着せられる。"ミスター"が僕のポップヒーローになるのは時間の問題だった。当時の少年達の誰もが憧れたように僕もプロ野球選手になる夢を見ていた。リアルタイムで柴田・土井・長嶋・王・末次・高田・黒江・森・堀内を見れたことは，ジャイアンツファン冥利につきる，といえる。中でも1番キラキラと輝いていたのが"燃える男"その人だ。

僕のプロ野球選手になる夢は，目を悪くして小さなボールを追いかけるのが困難になった時に終わった。やがて僕はサッカーに転向して大きくなったボールを蹴飛ばす毎日へと変わった。以来，フォワードにもかかわらず，高校3年生までずっと3番を背負った。よく「フォワードなのに何で？」と聞かれたが「長嶋のファンだったから」と素直に答えたものだ。

その"ミスター"が帰ってきた。背中に33番をつけて。

「野生のカン」は健在なのだろうか？「オーバーアクション」と「野球理論」は？

"ミスター"が帰ってきたからといって原や槙原や大久保や元木を応援することなどとても考えられないのだが，篠塚や吉村くらいは"ミスター"と中畑コーチとセットでなら応援してもいいかなと思ってしまう。公式戦全敗なら「こんなうれしいことはない」と思うほど徹底的アンチジャイアンツになって久しい僕がこんなふうに考えてしまうのも，幼い頃に見せられたいくつものドラマチックなシーンの思い出のせいである。

僕に「スポーツ・クライマックスシーンの見方」を最初に教えてくれたのが"ミスター"だったのだ。

柘植のひとり言

こんにちは。いきなりだけど，レストランとかで料理を注文して，サラダにドレッシングがかかってなかったり，1品足りなかったりすることってたまにあるよね。そういうときってさ，お店の人に言う？　それとも，いいやと思って我慢する？　この間ね，池田部長（サッカー部）とらんぶる田村さんと3人でお昼を食べに行ったの。そのとき，2人が頼んだ料理にはスクランブルエッグがのってなかったのよ（見本にはあったんだけど）。そしたら，「すみません，これ卵がのってませんでした？」ってお店の人に言ったのよ。内心『子どもじゃないんだから，たかが卵で言うか？』と思ったけど（ウソ。そこまでは思ってない。子どもという表現は自分で言ってたので，あえて使わせてもらいました），「こちらのミスでした。すみません」と言って替えてくれたばかりか，「先ほどは失礼しました」とカシスのシャーベットをくれたの。言ってみるもんだね。おかげで，私の料理はちゃんときたのに，シャーベットは3人分ありました。ごちそうさま。

ステキな老後を夢見ながら日々努力を怠らない私です 編集後記

なんとなく街中が落ち着きなく，通りの人々もなにやら足早な今日この頃。いやぁ師走ですね。年末年始には毎年恒例の発売ラッシュで，どのゲームを買おうか悩んでいる諸君も多いのでは？　て，『スナッチャー』。おかげさまで売れちゃってます。これが，このながれで『グラII』もいっちゃおうかな？　X68000でできなかったヒトも大満足だしね。PCエンジンユーザーは感謝してくれていいよ。

WOLF GAMERS

■お便りのあて先　〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル6F ウルフ・チーム 各コーナー

ゲーセン「ミリオネ屋」 STAGE9

毎度御来店有難うございます。店員Dです。

今回は、ガンシューティングゲーム（GSH）について語らせて頂きます。

現在、さまざまなGSHが世を賑わしており、まさにGSHブームといえます。このGSH隆盛の発端を築いたのが、タイトーの「オペレーションウルフ」でしょう。

このゲームは、サブマシンガンとグレネード弾を携帯した主人公が捕えられた捕虜を救出するといったオーソドックスなものでしたが、丁度米国のイラン大使館員救出事件の後でもあり、米国でかなりヒットしたようです。６ステージで構成され、途中のステージ選択により、後のゲーム進行に微妙な影響が出るようになっていて、体力か弾薬がなくなればゲームオーバーとなるシステムです。

このゲームのヒットを受けて、後に２人同時プレイとなった続編が、「オペレーションサンダーボルト」でしたが、前作との違いがあまり見られず、斬新さは感じませんでした。

これと前後して、各社がさまざまなGSHを発表しました。スプラッターなキャラで好評を得た「ビーストバスターズ」やバックスクロールするフットペダルを採用した「スペースガン」等です。しかし、これらGSHの中でBest 1を挙げるとすれば、ナムコの「スティルガンナー」ではないでしょうか。

スピード感あふれるカメラワークと精練された敵キャラクターはこのジャンル中、出色の出来と言えましょう。また、マシンガンを無制限に使用できたため爽快感もあり、かつゲームバランスも良く、個人的には満点の完成度でした。このゲームも続編が発表されましたが、ゲームバランスと敵キャラクターに少々不満を感じました。

GSHの面白さは、"物を破壊する爽快感"ではないでしょうか？　今後発表されるであろうGSHもこれを軸に何らかの付加価値を加えた物が出てくるでしょう。今後の発展に期待したいですね。

（店員D　おわ）

1号ナベ囲む!!

ウルフ スーパーポッポーズ 2ND BATTLE

風も肌寒く、季節も冬となりました。今回は身も心も寂しく寒い冬を満喫しているというあなたに、ホットなレポートをお送りします。

御馳走になったお店は、チャンコ鍋がおいしい有名な所。やはりレスラーといえばこれ。スタミナを体いっぱいためて暖ったかくするにはこれが一番。元力士の兄がやってるそのお店は相撲部屋の味とはちょっと違うもの。普通の人でも味わえるように配慮とのことだ。三種類の中からぶた肉、イワシの入ったものを選び、味はもちろん２・３千円でお腹いっぱい食べられるのはとても親切です。

自分で作るという人は、ごぼうとニンジンを入れるといいダシがとれるとのこと。

そんな訳で、マニアックなレスラー第二弾昨年来日したカメ空手軍団。といえば全米で大ヒットした映画ミュータント・ニンジャ・タートルズのキャラクター達。映画同様派手なリングコスチュームでメキシコリングでも大ヒットしていたらしい。

が、なにしろそのまんまの衣裳で登場するものだから、飛んだり跳ねたりすると息がすぐあがり、選手生命もすぐ息があがってしまった。(同様に全身パンダのぬいぐるみを着たパンディーラという本気のレスラーがいる。)

しまいにはマスクを剝がされた彼らの素顔はひげ面のオヤジ空手軍団だった。

今回、スーパーポッポーズ一号はチャンコに騙されシズカだったが、次回は一号自身の意外な事実が発表される!?

（スーパーポッポーズ一号）

イラストコーナー「みんなで遊ぼう!」

ようっ！浜だ。今年も、恒例の年末進行の時期となった。

来月号、つまり１月発売の２月号は通常より〆切が早くなった。

今年は都合により12月４日が〆切だったので、みんながこの号を読んでいる時点で既に〆切が過ぎている訳だ。

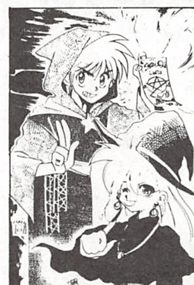
そういった事情により、２月号は選考対象となるイラストが極めて少ない。

特別処置として過去に掲載できなかったイラストを含めて選考するので、古いイラストが載っても驚かないように。　（浜）

■イラストの宛て先

〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6
6セントラルビル　6F　ウルフチーム内
「みんなで遊ぼう！」係〈御中〉

今回は都合により、１月15日迄に届いたイラスト全てが３月号以降の選考対象となります。他コーナーへの手紙・イラストも待ってます。こちらは特に〆切はありません。



▲静岡県 樋渡智尉さん
福岡県 佐伯司さん



▲愛知県 竹内健剛さん
愛媛県 みなみりうさん



▲宮城県 シロちゃんさん
宮城県 鱈ちり五助さん



▲茨城県 HSVさん
宮城県 ぺなる・Sさん

考えようパソコン通信 オフラインコミュニケーション

ACCESS 3

みなさん、一ヵ月のご無沙汰です！☆

さて、今回は『ROMとDOM』について考えて行きたいと思います。

ネットワークの紹介などの記事を見ても、『ROM・DOMの人は来ないで下さい』とか『ROM・DOM禁止』なんていう文字をよく見掛けます。

『ROM』は『READ ONLY MEMBER』の略で、ボードなどの書き込みは読んでも、自分では書き込みをしない人のことをいいます。また、『DOM』は『DOWNLOAD ONLY MEMBER』の略でフリーウェアや画像データなどの、ダウンロードしかしない人のことをいいます。

それも、パソコン通信の利用方法の一つと言ってしまえばそれまでなのですが、本当にそれでいいのでしょうか？

ROMやDOMと呼ばれる人達は、ネットワークの活性化に全くと言っていいほど貢献しないという意味から、どのネットワークでもあまり歓迎されていないようです。

それに加えて、ダウンロードの為の度重なるリダイヤルなどにより、電話回線を長時間にわたって占用するため、結果的にアクティブに活動している会員のアクセスを阻害する形にさえなっているのです。

特に回線数の少ないネットワークでは、このことは致命的です。

そのことだけとってみても、草の根BBSのシスオペさんがROMやDOMを嫌う理由がよくわかります。

ですが、これが有料ネットワークでの話になると、ちょっと様相が変ってきます。

この続きは次回に詳しく話していきます。

（砂原久美）

今月の第一席

この人の作品は、最近独特の味わいが出てきた。線がしっかりしているので、縮小されても元絵が損なわれないところが強みだ。ところで、ペンネームを頻繁に変えるのはやめるように。（浜）


▲山口県 越後屋隆景さん


▲埼玉県 西木史郎さん



▲大阪府 えーすさん


▲東京都 すとろべりぃさん


▲埼玉県 斉藤由紀子さん



▲兵庫県 超爆Z-ZONEさん


▲北海道 渡辺正明さん


▲大阪府 石井タツオさん


▲群馬県 九条朱雀さん



▲滋賀県 水鏡あきらさん



▲群馬県 関久美江さん


▲大阪府 ひまじんさん

日本のゲームは日本一！

「背中男と穴娘」（新免 G之進）









お手紙紹介

イラストコーナー以外のお手紙が集まったので紹介します。まずは“ミリオネ屋”宛て。「アイレムの『ガンホーキ』は私も好きです。ホーキ回転をうまく使えば、私みたいなのでも最終面に行けます。私はNMKの『ハチャメチャファイター』が好きでした。かわいいし自機がでかい！しかし残念ながら難易度がチョット……」（福岡県・佐伯司さん）

「オフライン・コミュニケーション開始おめでとうございます。今度は上級編らしいのでもっと²楽しめそうで期待しています。ガンバッテください」（千葉県・山石雅さん）

それから4コマまんが宛てに（広島県・魔導物語A・R・Sスタッフさん）より、お手紙を頂きました。ソフト買いますね。

みなさんのお手紙をお待ちしてます。機会があれば、また紹介します。（道楽がに）

NEO・GEOクラブ 出張所

〒564 大阪府吹田市豊津町18-8 ㈱エス・エヌ・ケイ ☎06(338)8188

NEO・GEO発売リスト

●龍虎の拳（102メガ）
- NEO・GEO 12月11日 ¥28,000
- MVS 好評稼働中

●ビューポイント（74メガ） ※サミー工業
- NEO・GEO 12月11日 ¥25,000
- MVS 好評稼働中（11/20登場）

●餓狼伝説 2 〜新たなる闘い〜（106メガ）
- NEO・GEO 93年発売予定 価格未定
- MVS 12月初旬予定



◀滋賀県 御火神彬くん
御祝儀イラストだぞと



◀千葉県 神火りるさん
ほんと²。アンディは170cmです



◀千葉県 山石 雅くん
爽やかに決まっているのだ



◀神奈川県 いろせ秋代くん
…だ，そうです



◀茨城県 東〈ジョー〉次郎くん
涼しげな目元のジョーだね♥



◀東京都 むっちさん
わーい，ありがとう（ミナコより）



◀茨城県 HSVくん
正統派龍虎イラスト！



◀相楽郡 羅韻☆遥斗さん
ぱあぷうらすぷうちん…



◀北海道 中山 智哉くん
「すごいセンスですね」と続きます

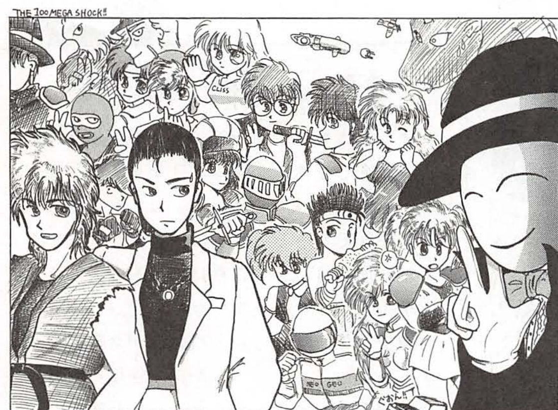


◀静岡県 樋渡 智尉くん
『ワールド』どうでした？


◀静岡県 唯鬼くん
センスあるシンプルさだね



◀兵庫県 超爆Z―ZONEくん
キングはオカマちゃないやいっ



全員わかるかな？
▲横イラ大盤振舞 三重県 極堂不死美さん

▼岩手県 高野 翔さん


クレーンゲームのぬいぐるみみたい

▼奈良県 GON健生くん


ちょっとおどろな感じ

▼兵庫県 村上ろっく＆大阪府 奈江吉


まるでやおいな恋人どうしみたい〜

▼秋田県 ピエール瀧とAL=DAILLさん

晩秋の夕暮・金色の木漏れ日・暖かな想出…



アニメ「餓狼伝説」放映日のお知らせですが

フジテレビ系12/23(水・祝)AM10:30〜AM11:25全国ネット放映。一部地域は⬇で確認してね。

▼12/23(水・祝)PM4:00〜PM4:55
・秋田…秋田テレビ　・大分…テレビ大分

▼12/23(水・祝)PM5：05〜PM6：00
・福井…福井テレビ

▼12/26(土)PM1:30〜PM2:25
・宮城…仙台放送

▼12/30(水)AM10:00〜AM10:55
・関西地区…関西テレビ

※10月下旬に「ネオ・ジオクラブ」の号外として，龍虎の拳の小冊子を会員の方にお送りいたしましたが，一部こちらに返送されました。お名前を掲載いたしますので，見つけた方はご連絡下さい（敬称略・順不同）

●**北海道**／田中哲也・細川伸司・石川英介●**宮城県**／斉藤憲男●**石川県**／柿将司・武田祐介・俵雄貴●**富山県**／岩杉靖博・岩杉豪之●**東京都**／渡辺正工・森川祐二・坂本訓保・外尾基温・弓田賢太郎・松本一薫・杉本誠・古里聡人●**千葉県**／江藤公信・岩井義尚・石井信次●**神奈川県**／神崎正広・鈴木貴雄・稲田武士・鈴木拓磨・佐野俊弥●**埼玉県**／小田倉英明●**愛知県**／藤原基司・長田秀一・渡辺恵・中野智晧●**三重県**／川崎建一●**大阪府**／氏野雅之・佐賀晃彦●**兵庫県**／薄井健吾●**広島県**／松本桂軸●**山口県**／吉村宏行●**福岡県**／酒井亮之●**宮崎県**／熊谷忍・古角哲也（11/11現在）

…で，「NEO・GEOクラブ」第10号の特集は，もちろん『餓狼伝説２』。８人の必殺技の操作方法も掲載。発行は12月中旬予定です。お楽しみに♥



◀東京都　すとろべりぃくん
ステッカーにしたいくらい，かわいい♥



◀広島県　犬竜らぺっちくん
真ん中とって至高



◀東京都　しんぶくん
はーい，こちらこそよろしく



◀相模原市　ダックキングくん
…煮出したら濃いダシがとれそう…



◀縦イラ大盤振舞　大阪府　へびは・ねいびさん
美少女剣士誕生！「火星にかわって折檻よっ♥」あれ？



◀三重県　ともこざるちゃん
女性キャラだけの格闘ゲームが出たら，おもしろいかも!?


◀大阪府　ちくわ
後の男が超アヤシイ!!



◀大分県　みぞれレインくん
花の命は図太くて，楽しき事のみ多かりき☆



◀枚方市　えーすくん
雷帝的阿蘇志度子来襲！　なのよん

▼宮城県　飛鷹　翔くん


『餓狼２』の舞ちゃん(18)も乱入なのだ

▼福岡県　島　和誉くん


鉛筆描きの影がでるかな

▼東京都　YOU？さん


彼の真実の正体は？



◀富山県　浅見龍一さん
『２』もよろしく



◀大阪府　EMAくん
動体視力養成ソフト！

▼北海道　モンクくん


粋！

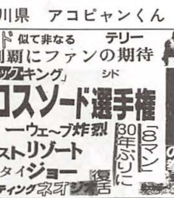
▼愛媛県　ソルジャーくん


かなり前に頂いたイラストです

▼神奈川県　アコピャンくん


大スポなコラージュなのねん







◀大阪府　しおやくん
ちゃんと出演料は頂いてらっしゃい



◀札幌市　るえるん流羅さん
テリーと風魔，どっちがいいの？



エニックス通信

発売元:㈱エニックス・ソフトウェア企画部
〒160
東京都新宿区西新宿7-5-25
西新宿木村屋ビル3F

毎月読めば，ゲームスクールのことがわかっちゃう!?

「けむりんの学級日誌」6

by ことだまけむりん

えーっと，特別講義の日誌ですよね。じゃあ，あ，君たち，一体何するんですか!!

Y：さばおりですぅ。
T：えー…あのー…つるぼーです。
S：しょーちゃんでーす！
M：…どーもーぅ。
S：今日は，EGSの女性陣が特別こーぎについてお話ししちゃいましょう。
T：やっぱり，特別講義って言ったら，この前の講義よね。
Y：堀井・すぎやま・中村先生の時でしょ。
S：きんちょーしちゃったんだよなー，なんにも質問できなかったし！
M：えー，でもあんなに間近に先生方のお話を聞けるなんてすごいと思うんですけど…。
S：その後，個別に指導してもらえたしねっ！
Y：Yは，すぎやま先生に音楽の指導をしてもらったんですぅ。
M：本当は…毎日でも教えて…もらいたいんですけど。
S：先生方も忙しいなか来て下すってるんだから，そんなこといっちゃいけないよ。
T：それにー…特別講義の先生もたくさんいらっしゃるしね。
Y：単に業界の人以外の講義って言うのもあったんですけど，けっこうためになったんですぅ。
T：企業人になる心構えなんてのもあったしね。
S：えーっと，最初がイースのイメージイラストのもと先生，次がソニックの高橋先生，それからエニックス舟田先生，川又千秋先生，で，この間の講義だったんだよね。
M：11月には橋本先生，真島先生，富山先生ってめじろおしですよ……ね。
Y：12月の森田先生の講義も楽しみですぅ。
T：これって，特権よね。
M：…そうよね。
T：ねぇねぇちょっと聞いてよ聞いて，昨日ストⅡやってたら倫ちゃんがきてね，BARしかこねぇって，またぐちってたんだよ。
S：相変わらずだねー。一体学校にきて何やってんだか。
M：あのー，そろそろ私…帰りたいんですー…けど。
Y：んー，じゃーそろそろけむりんさんにかえそっかぁ。
S：そうよね，じゃ読者の皆さん，ばいばーい　。

★　★　★

け：なんだったんだろう，今のは。それでは，私が特別講義の意味について，あ，誌面がもうない！　仕方ない。今の女の子の話で，特別講義の雰囲気をわかってください。
　次回はいよいよ真打ち登場。ゲーム評論の福島先生です。お楽しみに。

★　★　★

そうなんですよね，BARが連続で来ると嫌んなっちゃうんですよ。90枚ぐらいしか出ないし…。あっ，パチスロの話じゃないんですよね。

特別講義には，なかなか多彩な先生が訪れているようですね。普段はなかなか聞けない話が聞けそうで，とても興味深いです。一度聞きに行きたいなと思います。

お手紙下さい

エニックス通信では皆さんのイラスト，ご意見など楽しいお便りをお待ちしております。お便りはぜひとも葉書でお願いします。イラストは，カラーだときれいに印刷されませんので，白黒で濃淡のはっきりした作品がベターです。

エニックスのキャラクターを主人公とした4コマ漫画，ショートストーリー，時節に合ったもの，新作ソフトのイラストは掲載される可能性が大ですよ。

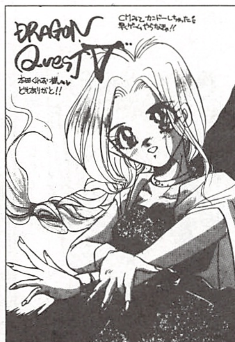
ボツを恐れずドシドシ送って下さいね。

編集後記

ひょえー，この号が出る頃には12月なんですよねー。ついこの間まで暑いだ何だと書いてたような気でいたら，もう一ヶ月ないなんて…。

ところで，皆さんにとって今年はどんな年でしたか？　よい年でしたか？　それとも今イチだったかな？　どちらにしても，'93年はよい年でありますようにと祈りつつも，エニックスのソフトをどうぞよろしく！　と言うことで，'92年最後のエニ通の結びとさせていただきます。よい年末を！　〈ポコ〉

エニックス展



◀大阪府　時狩へべれん
CMもなかなか凝っていましたよね。もちろんゲームもね。



◀京都府　羅韻遥斗
朱芳花は「しゅほうか」と読むそうですよ。ジーザスに出て来る色っぽいおねーさん

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社　エス・ピー・エス
TEL(0245)45-5777

新春号おめでとうございます。

本年度も，SPSスピリッツともどもSPSをよろしくお願い申し上げます。

今年のもぐ賀状だぴょ～ん★



ドラゴンスレイヤー英雄伝説
For X68000
近日発売予定
価格9800円

あの感動がX68000上で今さらに甦えろうとしています。

88でPLAYした君も98でPLAYした君もそろえておきたいこの一本…なんちゃって…。92年末の発売に向けて必死のデバック作業に頑張っている今日このごろ。現時点（11/15現在）でゲーム進行上においての移植はほぼ完了し，所々のキャラ修正やBGMの調整等が残されているようです。みんながお年玉で買えるよう頑張ってますので今しばらくお待ちくださいませ。

人の幸せなんて この際どうでもいい話 第8話 たすき授与式編

貴花田と宮沢りえちゃんの婚約，それにサッカーのプリンス三浦のかずくんと設楽りさこさんとの婚約。もぉみんなして幸せこいっちゃっていいでさぁねぇ…。

ところで

先日，こちらもめでたくゴールインした，た～みのる製作者の（実）さんと，見事彼のハートを独り占めにした幸せいっぱあいの彼女に“日本一の幸せ者”と“日本一の花嫁”の“たすき”授与式が厳かに行われた。SPSに代々伝わりはじめたこの“たすき”だが，肩にかけて市内を練り歩く行事も淡々と行われ，すれ違う人々の白い祝福の渦に実さん達は次第にえへらえへらと快感を覚え，いつしか身体の一部となっていた“たすき”を一晩中離さなかったという…オイオイオイ。

さて，“たすき”というだけのことあってすぐにでも引き継いでいってほしいものであるが，次はいつだれの手に渡されるかちょいと疑問である。ちなみに，盛り上がった三次会とトトカルチョで大穴候補をかち誇ったのはもぐたんであった。

でもわたしは，前夜，和紙で出来たお手製のたすきにアイロンがけしてくれた室長に3000点かけたいと思う。どっちにしても行く末が楽しみである。

初代たすき維持者より

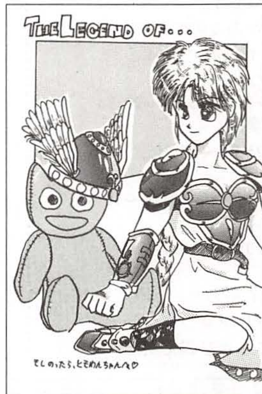
それにしても長期出張から持ち帰った風邪を今だひいていらっしゃる室長のクシャミはどーも“とべげしっ”と聞こえてならない。菌が舞ったのか密封状態の開発室には“げしっげしっ”と風邪っぴきがいっぱい。皆さん，正月早々このような風邪には気をつけてよいお年をお迎えくださいまし。

お葉書あ～りがぁとなぁいのコーナー

イラスト葉書をお寄せくださいました全員の方へ、愛をこめて…昨年はあ～りがぁとなぁい。そして今年もよろしくなぁい。



▲愛知県　P・N　50円ストⅡさん
いいツーショットですな…



▲三重県　P・N　極堂不死美
こんな等身大のサンドラのぬいぐるみ欲しいわぁ



▲兵庫県　P・N　超爆Z-ZONE
あやしい…



▶滋賀県　P・N　水鏡あきら
バッチグゥのタイミング。年賀状あ～りがぁとなぁい。



▶富山県　P・N　浅見龍一
かっくいい!! アマゾネス。それとデスブレイドは好評発売中だす。



▶静岡県　P・N　ガーネット
新春号の初投稿は君だ!! これからもよろしゅうに。

CAPCOM WORLD

㈱カプコン　〒540 大阪市中央区常盤町2-1-12

もうプレイしてくれたかな!? 11月27日発売のX68Kソフト『ストライダー飛竜』と11月20日発売SFCソフト『ミッキーのマジカルアドベンチャー』。それとカプコン初のグラフィックツールPC98ソフト『とことん絵筆』。それぞれが見どころがあり，たっぷりと楽しめるようになってるぞ。今回はもう少し詳しいソフト内容と，ソフトが20倍楽しめるCM情報，それと，な，なーんとカプコングッズ大プレゼントなんて企画もあるのだ!!

ここまでで「フンフン」と興味を持ってくれたキミ，さあ一気に突入だ!!!

コン太郎サンタだよーん

今しずかに一年が過ぎようとしています。こうして除夜の鐘に耳を傾けていると…（ゆく年くる年風に）ちがーう!!　まだ街はクリスマスじゃわい。とまぁ，一人でボケてみてもしかたないので先へ進みますが，我がカプコンワールドも今年4月から始まりもう連載10回目。最初は皆さんの反響が気になって夜もあまり眠れなかったけど（デリケートなの），だんだんハガキもふえてきて今では嬉しい悲鳴をあげている状態。これもひとえに皆様のおかげ。ここでひとつ日頃の感謝の意味をこめて，ド～ンとカプコングッズをプレゼントしちゃいます。内容は

ストリートファイターIIバスタオル	4名
ストリートファイターIITシャツ	3名
ロックマン下敷き	10名
テレカ（2種類）	各5名
皮製キーホルダー	20名
POP（天地II）	3名

（ゲームセンターに置いてあるやつだよーん）

以上7点50名様にプレゼント。どれも今年発売されたゲームに関するものばかり。届いた品物を見て「そーいや今年はこんなゲームしたな…」なんて感慨にふけってちょうだい。あわせてハガキも大募集します。最近イラスト中心のハガキが多いので，こんなことがあった，こんなゲームがおもしろい，カプコンゲーム・オレのイチ押し（?）等々，我々をうならせるようなおたよりを待ってます。おもしろいおたよりは掲載もバッチリ予定してるからね。

では，ハガキ待ってるぞ!!



▲豪華プレゼント商品

カプコンソフト情報はこちらまで

大阪(06)946-6659	東京(03)3340-0718
札幌(011)281-8834	仙台(022)214-6040
名古屋(052)571-0493	広島(082)243-6264
松山(0899)34-8786	福岡(092)441-1991

X68Kソフト『ストライダー飛竜』追補情報

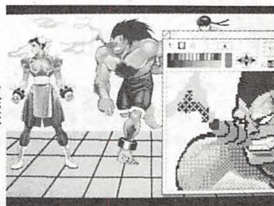
X68Kソフト『ストライダー飛竜』がいよいよ発売されました。アーケードでやりこんだ人にとっては懐かしさもひとしおだったんじゃないかな。初めてプレイの人もグラフィックの楽しさや硬派なゲーム展開にひかれた人も多いはず。今回はもうチョっと詳しく紹介しよう。

まず，主人公「飛竜」の動きがとにかくなめらか。走る，ジャンプする，スライディングするはもちろんのこと，雪の谷を滑り下りたり，せまりくる壁づたいにはいあがったり（2ステージ）など，動く姿は生きている人間のよう。その他も側転しながら攻撃したりといたるステージに多彩なアクションが繰り広げられる仕かけがあるぞ。さらに「飛竜」はサイファと呼ばれる光の剣を持っており，アイテムを取るとさらにパワーアップ。離れた敵にも一撃でOKになるんだ。

他にも見どころは，2ステージに登場する「春○」さながらの中国3人娘。また4ステージのボスはこりにこったメカニック恐竜「ラゴウ・メカニック」が登場。とにかく画面だけでも一見の価値アリのゲームなんだ。

PC98用ソフト「とことん絵筆」もゲームではないけど，今の季節バッチリ役に立ちそう。絵が苦手な人でも簡単に描けちゃうので，いつもと違ったクリスマスカードや年賀状を考えてる人にはピッタリ。これでロックマンやストIIキャラの年賀状をつくって送ったら驚かれるんじゃないかな？　いい作品ができたらぜひカプコンまで送ってくれ。『全国「とことん絵筆」ミニグランプリ』の開催の予定もアリ（ほんまかいな）。ではどちらもヨロシク～!!


▶ストライダー飛竜


▶とことん絵筆

カプコンCM情報

我がカプコンではCMをオンエアーしています。以下の提供番組があるので見てね。

毎日曜日　全国TBS系　19:30～20:54
「THE・プレゼンター」

毎月曜日　全国日本テレビ系　23:00～23:55
「NNN きょうの出来事」

毎日曜日　テレビ朝日　25:00～25:30
「ザ・ゲームシティ」

毎月・水・金曜日　テレビ大阪　18:30～18:32
「天気予報」

毎水曜日　テレビ愛知　19:30～20:54
「天気予報」

ほかにもスポットの予定あり。SFC「ストリートファイターII」やFC「ロックマン5」などが流れる予定。友達にもぜひ教えてね。

新作紹介　11月25日現在

―新作―

〈スーパーファミコン〉
- ブレス オブ ファイア　～竜の戦士～……来春発売予定
- ファイナルファイトII（仮称）…………来春発売予定
- マスターオブモンスターズ　～大魔王ガイアの誕生～…………未定

〈ファミコン〉
- ロックマン5～ブルースの罠!?～　12月4日発売予定
- ワイリー&ライトのロックボード　～ザッツ・パラダイス～　……93年1月発売予定

〈ゲームボーイ〉
- ロックマンワールド3………………12月発売予定
- 天地を喰らう　……………………来春発売予定

―再販―

〈スーパーファミコン〉
- ストリートファイターII　……………12月8日



▲福岡県・さえき司
なんと，タイムリー。今回の内容とタイアップイラストだ!!「飛竜」にこんなネーちゃん達が出てくるのだ。



▲北海道・るえるん流羅
ケンの顔よりも目にとびこんできた「がんばって下さいね♡」の文字。ありがとう!



▲三重県・ともこざる
「石ころぼうし」というドラえもんアイテムを知ってるかな？（意味なし）

※CAPCOM WORLDへの質問やイラストは，〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「CAPCOM WORLD」係まで。

はみんぐばぁど そふと らんど


Humming Bird Soft™

株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2-2-15 TEL.06-315-8255



よっしゃ、発表するで!!

★発売日は未定だよ
MSXユーザーのみなさんのあつい希望に答えるべく、移植を決定しました。現在、レイアウトの変更を行っています。もちろん、発売時期は未定です。タイトルは、「ロードス島戦記II―五色の魔竜―(以下、本編2)」です。
12月20日に東京(新宿)で、MSXフェスティバルが開催されますが、お近くの方は、期待してください。遠方の方は、某FANをご覧ください。
まぁ、なんだぁ、誤解を招くような発言をたくさんしたけど、結局は、皆さんの熱意には勝てないぞ、というわけですね。

★で、バラしちゃうけど
MSX2版本編2の製作は、始まったばかりです。発売日を決める材料がない。目標はあるけど、決定事項じゃない。オリジナル(98版)からの変更箇所が多すぎて、錐揉み状態です。優秀な企画・管理者(プロデューサー)か、営業マンが欲しいぞ。私ひとりで両方いっぺんはシンドイ。理想を言えばきりがないのでやめるね。
今は、画面レイアウトの変更を中心に作業を進めてます。「みため」を98とできるだけ同じようにしたいという私の希望のおかげで、プログラマーとグラフィックデザイナーは、地獄の作業を余儀なくされています。

★だからね
がんばれーとか、うれしいぞーとか、やるときはやるねとか、ご意見ご希望とか、叱咤激励とか、ご指導ご鞭撻などなど、あなたからのおたよりをお待ちしてます。
すべてのおたよりに返事を書くことはできませんが、社内回覧するからね、変なこと書くと恥ずかしいよ

★最近の出来事(後編はちょっとフィクション)
うれしかったのは、幕張メッセのパソコンフェアで、「読んでますよぉ」って声をかけてくれた人がたくさんいたこと。でも、お疲れモードの河内は、ちゃんとお話ししてあげられなかったのが、ちょっと残念。
悔しかったのは、そのパソコンフェアの搬入の時、転んで眼鏡を壊したこと。フレームが壊れたんだけど、眼鏡がないとトイレにも行けない河内は、1万5千円で新しいフレームを買いました(涙)

★独り言
漢字表示は難しいなぁ。レイアウトがグチャグチャになるし。ゲーム全体を通して奇麗にバランスが取れてないと、恥ずかしくて発売できないし。誤解せずに読んでもらえるかなぁ。おっと、そろそろ締切の時間だぁ。ユーザーさんの反応が楽しみだなぁ。
☆☆☆☆ やっぱ、経験者優遇だわね
はいば ☆☆☆☆

ぎゃらりぃすぺぇす み

新年明けましておめれと～。みぃとろがこのコーナーを担当してからもう一年が過ぎてしまったのね。その間、沢山の作品をありがとう。“あんくん”から“みぃとろ”に交替してどうなることかと思ってたのよ。だけど、送っていただいた作品すべてを載せて上げられなくてごめんなさい。でも、これにめげずにビシバシ作品を送ってね。今年もよろしく。
さて、今回は新年号なので、お年玉と言うことで今月号に間に合った作品全部載せちゃいます。ちょっと小さくなるけど我慢してね。
一生懸命な作品お待ちしてます
by みぃとろ


▲大阪市 石井 タツオ



▲宮城県 シロちゃん



▲富山県 浅見 龍一



▲群馬県 苦情ずさく



▲大阪市 ひまじん



▲岡山県 Amu2



▲東京都 王武漢



▲大阪府 え～す



▲東京都 MINORU



▲滋賀県 藤井 雄一



▲東京都 いたも てつさく


▲三重県 ともこざる


▲神奈川県 秋宮 麗耶



▲宮城県 駒使い「詩人様へ」



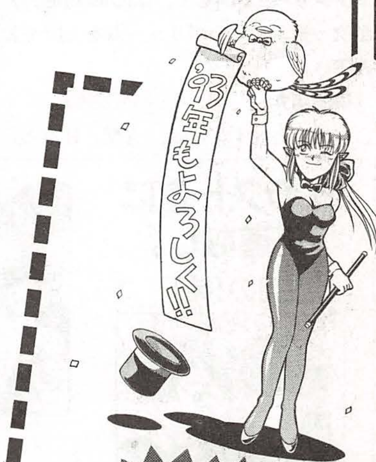
▲東京都 閃鷹丸

▲神奈川県 本間 勝之介

▲札幌市 藤沢 革命太



▲宮城県 ひだか かける



カオリンの「今月のお題」
「ゆく年くる年どんな年」

93年はトリ年ということで、ハチ鳥もいっそう頑張るけんね、応援してちょ。さあ、どんな年になるのか楽しみだぞ。
〈小判〉

リアルタイムアクションRPG「ソードダンサー」絶賛発売中!!

TG ステーション

TGL TECHNICAL GROUP LABORATORY
株式会社テイジィ総合研究所(Biplane)
開発室：〒540　大阪市中央区釣鐘町1丁目2番2号(BLDG土屋)

ごあいさつ

あけましておめでとうございます。

……とか書きながら実感の無い，しばピそです(笑)。本年もどうぞ宜しくお願いしますね。

それでは公約通り，イラスト特集『ジゼル&アガディル&くのいち』をお送りします。……くのいちの葉書少なかったケド(笑)。

新作情報

ニューエイジ・サイバーテック・アクション『EDGE』。

製作快調ッ！

今月は主人公『榊原菊丸』と『リム・F・ハックマン』の設定資料を公開。

退廃的近未来。無国籍化，荒廃化が止めどなく進行する都市を舞台に菊丸の鬼棍が閃き，リムの単分子ナイフが舞う。二人の『EDGE』が時代を，人類の運命を切り開く。

とにかくこいつはよく動く！

『これが98!?』ってぐらい動きまくっちゃってくれてます。

アクション好きな98ユーザーは，発売日にはお店に直行すべし。

店頭デモにも注目しててね。BGMも『ソードダンサー』と同じく，MIDIに対応。アンプが吹っ飛ぶぐらいボリュームを上げてお楽しみ下さい。

『榊原菊丸』

2324年生まれ。28歳。A型。日本人。京都に潜伏している腕利きの『EDGE』。元，財閥『PHATTY』所属傭兵派遣企業『Law・Of・Done』S級特務員。謀略に陥れられ，退役。以後，『EDGE』として名を馳せている。



『リム・F・ハツクマン』

2329年生まれ。23歳。O型。人種不明。世界各国を点々と渡り歩く無頼。財閥専門『EDGE』。今現在は『PHATTY』と契約を結び，活動しているが，以前の経歴は不明。幼態固定処置を施しているために，外見は15歳前後。

『EDGE』(俗称，あるいは蔑称。危険人物，切っ先，最先端，触れてはならない物，切り裂き魔，危険人物，などの意味が込められている。殺し屋，用心棒，傭兵などと（この時代の広義に於いては）同意語。)。

お知らせ

さて，『ソードダンサー増刊号』のお話です。マニュアルの『対戦モード』の項（7P目）に対戦相手にはコンピューターと人間が選べる……とあるのですが，実はコレ，対戦する事が出来るッ!!」……という隠し機能の事なのです。マニュアルにはそのまま書いちゃったわけですね。だから，コンピュータとの対戦方法が明記されてないのです。

混乱させちゃってごめんなさい。隠し機能はもう一つあるので，みなさん探してみてね。アレよ，アレ（何が)。

今年最初の『TGステーション』はこれにておしまい。

お葉書カムカム！　いっちょこーい!!

今月の一席



▲大阪府　へびは・ねいびさん
雪原の少女セツナ。ゆきうさぎがグー。

イラスト道に王道なし。

今月の(笑)



▲兵庫県　草薙　洋之くん
開発室内で悲鳴を上げさせた強者。いいぞもっとやれ（笑)。



◀千葉県　山石　雅くん
露天風呂で酒とは風流ナリ。大学受験、頑張って。



◀茨城県　東　地龍くん
一月号早々中指立ててるし(笑)。MSX移植ねぇ……。



◀大阪府　えーすくん
やあらかそうなジゼル。五月に送られてきたイラストでゴメン。



◀埼玉県　西木　史郎くん
ジゼル&アガディル&くの…
…おや？(笑)。



◀富山県　へのじ改め海星さん
アガディルも捨て難かったんだけどね。



◀兵庫県　起爆Z―ZONEくん
開発室内でも大流行なアレ。しかし、ティアラはやめよう(笑)。



◀静岡県　たくろくん
そういや、この号は1月号だったね(笑)。



◀奈良県　仲山明野くん
大張パースくのいち(笑)。イカス。

ビクター音産と読者を結ぶ CROSS MEDIA CLUB



STAR WARS Attack on the DEATH STAR ゲームイベント開催！

98版「STAR WARS／Attack on the DEATH STAR」がついに発売されたが，このド迫力シューティングゲームで，規定時間内での成績を競うゲーム大会を開催することになったゾ。これは，秋葉原のラオックス，ザ・コンピュータゲーム館主催の「'92年末新作ゲームソフトウェア」というイベントの中で開かれるものなのだ。このフェアの開催の日時は，12月18日(金)13：00～18：00，19日(土)と20日(日)が12：00～18：00，場所は，ザ・コンピュータ館6階のイベントフロアなのだ。話題の新作ソフトに触れられて，プレゼントも沢山用意されているので，こりゃー行くしかない！



「'92年末新作ゲームソフトフェア」についての問い合わせは，秋葉原のラオックス，ザ・コンピュータゲーム館の3Fでお店の人に聞いてくれい！　電話番号は03-5256-3111だ。





▲和歌山県　大川倫生くん
じゃー何が好きなんじゃ？賭事か？

◀宮城県　駒使い678号くん
ビクターのファンとしては珍しいタイプじゃのう。大事にしたいわい

「名馬の証」
いきなり今月の特別賞「クラシック・ロード１をしゃぶりつくしたで賞」の発表です。

ケケケ厩舎／オーナー：石塚一成
シルバー牧場／オーナー：権相求

ケケケ厩舎は30年間でＧⅠ299勝，ＧⅡ183勝，ＧⅢ191勝を成し遂げた。同厩舎が年間全ＧⅠを制覇すること６回。また，最初の３年をのぞいて，毎年，年度代表馬を送り出している。一方，シルバー牧場は通算484レースに所有馬を送り込み，１着478回，２着６回，３着以下なして，なんと連対率100%を達成している。両オーナーは，いったい幾度リセットとセーブを繰り返し，仔馬を買いなおし，レースをやりなおしたことだろう。この大バ……いや，偉大なる熱意と，ゲームに費やしたであろう時間と労力に対して，我々一同，うれし涙を禁じえない。よって，ここにクラシックロード委員会より，両者に特別賞を贈りたい(ただし副賞はない)。石塚よ，権よ，あまり根をつめないで，末永く遊んでくれ。クラシック・ロード２もよろしくね。

社内金杯開催！

1992年11月某日，「名馬の証」プロジェクトチームでは，ビクター音楽産業ニューメディア事業部で忙しく立ち働く人々を突然拉致し，泣き叫ぶ彼，彼女らに無理やり３歳馬を購入してもらい，５歳時の金杯を目標にして馬を育て上げてもらったのだ。もちろんその前に，厩舎ではガンガンにお金を貯めておいたので，金銭的な苦労はしなくてもいいようにしておいたゾ。ちなみにこれを，10億円厩舎ディスクと呼ぶ。

さて以下の資料が，全出走馬のデータと直前のオッズである。10億円厩舎で育てたのは２番から９番までの８頭で，１番のトーキングサンダーと10番のトップゲッコウは他厩舎からの馬である。さあお立会い，どの馬が中山の芝2000を制するか，勝ち馬投票をしてくれい。締切は１月11日(必着)，発表は２月８日発売の３月号だ。賞品出すョ！(ちなみに，筆者の育てた馬は８番のデスエンジェルだ。燃えるゼ！)

１９９６年１月１週　中山６Ｒ　金杯　芝２０００ｍ　良

(上段)馬名(中段)枠 予想 父母 (下段)騎手 体重 賞金 成績	月週	コース	レース	距離	騎手	体重	頭数	人気	着番	TIME	展開	上り	着差
トーキングサンダー　牡６芦毛 1　ニシノエトランゼ短 メジロカーラ中 西裏53　466(-6)4980 4-4-0-9	7/1 8/4 11/2	札幌 函館 東京	900万下 大沼Ｓ 富士Ｓ	ダ1700重 芝2000稍 芝1800稍	的場57 的場58 的場57	472 474 472	9 8 10	8 3 10	2 1 7	1:44.7 2:01.8 1:49.9	4-5-3H 3-3-1H 7-5-6M	37.6 37.1 36.6	頭 2 1/2 2
イノシカチョウ　牡５芦毛 2　クリスタルパレス中 ニットウタチバナ中 田縞52　448(-2)610 1-0-1-4	5/4 6/3 7/3	東京 札幌 函館	500万下 支笏湖特 津軽海峡	芝1400重 芝1200重 芝1200重	犬塚55 犬塚52 田克52	454 448 450	7 7 6	7 7 6	6 5 6	1:26.8 1:13.4 1:14.1	7-5-5H 3-3-5H 6-6-6M	37.2 37.3 35.9	5 1 1/2 9
イカマルテイオー　牡５鹿毛 3　△　ニッポーテイオー短 ダスゲニー中 横展57　500(+2)15690 3-1-3-0	6/1 7/1 11/2	東京 福島 東京	ニュージーT ラ短波賞 富士Ｓ	芝1600良 芝1800稍 芝1800稍	丘　56 丘　57 横展55	500 504 498	10 9 10	3 2 2	1 2 3	1:34.8 1:49.2 1:49.7	1-5-1H 3-8-2H 5-3-2M	36.0 36.7 37.1	2 1/2 2 1/2 1/2
リオズリュウモン　牡５鹿毛 4　▲　ムクター長 アグネスレディー中 増山56 460(+12)13560 4-2-1-2	6/1 9/3 11/2	東京 中山 東京	ニュージーT セントライト記 富士Ｓ	芝1600良 芝2200良 芝1800稍	増山56 増山56 増山55	436 448 448	10 10 10	2 3 3	5 1 4	1:35.6 2:13.9 1:49.7	2-9-7H 3-3-1M 3-6-4M	35.7 36.7 36.3	6 1/2 1/2
カネカエセ　牡５黒鹿毛 5　△ビューターグレイ長 ダイアナソロン中 南伊56　460(+0)12070 4-2-1-2	8/1 10/2 11/2	函館 京都 東京	函館記念 京新杯 富士Ｓ	芝2000良 芝2200稍 芝1800稍	川内54 川内57 猛豊55	456 462 460	10 10 10	8 3 6	5 1 1	2:01.2 2:16.5 1:49.7	6-5-5M 5-4-2M 2-4-3M	36.7 37.7 36.4	4 1 3/4 首
ヤエノマッチョ　牡５青鹿毛 6　パーフライト中 ニホンピロエバート中 打山52　446(-2)2600 3-0-1-4	9/3 10/4 11/4	中山 東京 東京	900万下 900万下 アル共杯	ダ1800良 芝2000良 芝2500稍	松長55 猛豊55 猛豊49	446 448 448	7 6 10	4 3 7	1 1 7	1:55.4 2:02.2 2:36.4	2-3-1M 1-2-1S 8-8-5M	38.7 36.6 37.8	3 1 3/4 4
サファイヤオゴジョ　牝５鹿毛 7　マルゼンスキー中 ナカミジュリアン中 岡倍50　504(-2)3450 2-2-0-5	8/3 10/2 11/4	函館 東京 東京	長万部特 牝馬東タイ アル共杯	ダ1700不 芝1600稍 芝2500稍	岡倍50 岡倍50 岡倍47	498 496 506	6 7 10	2 5 10	2 2 6	1:48.9 1:37.6 2:36.4	3-2-2S 4-4-2M 7-3-4M	38.3 36.5 37.8	2 1/2 1 1/2 4
デスエンジェル　牝５黒鹿毛 8　○　トウショウボーイ中 アサクサスケール中 柴田55　480(+8)17880 4-1-0-2	6/1 9/4 10/3	東京 中山 京都	ニュージーT クイーンＳ ローズＳ	芝1600良 芝2000稍 芝2000不	柴田54 柴田54 柴田55	470 478 472	10 8 9	5 4 2	2 1 1	1:35.1 2:02.4 2:05.3	3-8-2H 3-5-2M 7-9-8H	35.4 36.9 36.1	2 1/2 1/4 1/2
ゲームブトリ　牡５鹿毛 9　アンバーシャダイ長 サチノワカバ中 猛豊52　422(+8)1330 1-2-3-5	6/4 9/3 10/3	札幌 中山 東京	500万下 500万下 900万下	芝2000重 芝1800良 ダ2100重	猛豊55 猛豊55 猛豊55	424 424 414	7 6 8	1 2 2	3 2 6	2:05.4 1:48.7 2:11.7	3-3-4M 1-5-3M 6-7-5S	37.6 36.3 37.4	1 2 5
トップゲッコウ　牡６芦毛 10　◎　マグニチュード中 ロングレザー中 剛原58　436(+2)25410 6-2-0-9	6/4 9/1 10/4	札幌 中山 京都	エルムステークス 京王杯AH スワンＳ	ダ1700不 芝1600良 芝1400良	増山58 佐東56 佐東58	434 435 434	6 7 7	1 2 1	6 1 7	1:48.9 1:35.3 1:24.3	5-2-6H 5-1-1H 7-7-7H	39.1 36.4 35.0	6 1/2 5

単勝		連勝									
1	14.5	1		2		3		4		5	
2	33.3	2	246.3	3	106.7	4	19.7	5	21.6	6	47.9
3	6.2	3	46.5	4	104.3	5	22.0	6	42.7	7	47.9
4	6.1	4	45.4	5	116.9	6	43.7	7	42.7	8	16.4
5	6.9	5	51.0	6	231.5	7	43.7	8	14.6	9	53.8
6	13.6	6	101.0	7	231.5	8	14.9	9	48.0	10	13.5
7	13.6	7	101.0	8	79.3	9	49.1	10	12.0	6	
8	4.6	8	34.5	9	260.2	10	12.3	7		7	94.9
9	15.3	9	113.4	10	65.2	8		8	32.5	8	32.5
10	3.8	10	28.4	9		9	36.5	9	106.6	9	106.6
				10	30.0	10	9.1	10	26.7	10	26.7

応募要項

ハガキの裏に下の例にならって応募すること(現金での応募ではありません)。

・軍資金3000円，100円単位
・一番儲けた人が優勝だ！
・３番と７番の単勝に５百円ずつ，２番－４番と４番－８番と２番－８番の馬連に５百円ずつ投票する例

> 単勝
> 　３に500円
> 　７に500円
> 馬連
> 　２－４に500円
> 　４－８に500円
> 　２－８に500円
>
> 住所，氏名，年齢，
> 職業，好きな花言葉

ハガキの裏

「名馬の証」の応募方法はいつもの通り。自慢の馬が収められたデータディスクをコピーして，住所，氏名，年齢，職業，自慢の馬の名前，その馬に対するあなたの熱き思い，好きな花言葉，水着の写真も同封して下さい。宛先はビクター音楽産業「名馬の証」係だよ。

【お便りの宛先】
〒151東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16
ビクター音楽産業株式会社
クロスメディアクラブ「ベーマガ」係



フューチャーかわら版

★いよっ！　さむいね〜。なんだかみょーににぎにぎしてますね，今月は。あー，とうとうシュールド・ウェーブもバブル崩壊のあおりを受けて…，なんて言ってる人だあれ？　そうではないのです！　私たちスタッフは，あの“PRESENCE”が好評なので，純すいに，と〜ってもよろこんでいるのです。にぎにぎ♡

シュールド・ウェーブ スタッフだよりだよん

“PRESENCE”買ってくれた人，これから買おうと思っている人，本当に応援ありがとう。

で，今，シュールド・ウェーブは次なる企画“PRESENCE”FM TOWNSバージョンの移植の完成を，ま近に控えて，(多少Highになりながら）がんばっているのであります。頭と体をギタンギタンに酷使していますよ。結果，前代未聞のリアルアドベンチャーG(ゲーム)タウンズ版12月中旬発売！　ということになりました！　一部の情報は上旬ということだったけど，中旬に延期。ゴメン。

ゲームの感想

ナレーションが無い。つまりナレーションって説明でしょ？　ゲーム中に画面から状況を説明されちゃうと，なんか，ゲームとのへだたりみたいなのを今まで感じちゃったんだけど，その白ける感じが無いんだ!!　そのかわり，今回スタッフ自まんのSEってのがモノスゴイイイ！　効果音のことなんだけどね。例えば空港内でのざわめきやエンジン音。瞬間，自分がロス空港にいるような錯覚に陥る。それだけリアリズムが追求されてる。ゲームしてますっていうより，現場に入ってるぞーって感じがする。

あともうひとつ。例のあづみちゃんの深層心理描写アニメのシーン。あそこはME（これも効果音の一種）で，これがまたイイ。不覚にも思わず涙がボロッ。いろいろなゲームをやってみたけど，こんなにこっちの気持ちをふりまわしてくれるのは初めてだったゼ，グス。

“PRESENCE”はきっと心に残るゲームになると思う。これは約束します。あと，先日発売になった“電脳少女REJECTION”も買ってくれた人ありがとう。感想くださいね！

よろしく！

ユーザーかわら版

★おーい，“PRESECE”買ったぞー！　高かった，金ナイのに。でも良かったんじゃない？　ゲームおもしろかったし，ケッコウおとなノリで。カスケがあづみをおさえるところがHっぽかったね。楽しかった。またおもしろいの出してください。

東京／金丸しんちゃん

●おーい，ありがとう。中学生のしんちゃんも目のつけどころがHでいいね〜。

★イラストもっと大きく載せて，評もつけてください。投稿ふえるよ。**名古屋／ぶんぶん**

●前向きに努力します。

★“PRESENCE”のCDほしいんだけど…。ノスタルジアの時大感激しました。ぜひ聞きたいんですけど〜。グスン。

神奈川／ゆまいらん

●あー。ゴメン。もうプレゼント分は〆切っちゃった。お店で買ってくらは〜い。グスン。

▼羅韻遥斗　▲渋谷渉　▲POLE　▼弾上らんめえ　◀山石雅　◀貴子やまらき　◀すいでんげつ　▲きすりーゆ　◀Aす　▲極堂不死美　まるたぬき▶　▲飛鷹翔　▲超爆Z-ZONE　◀へびは・ねいび

発登場
シュールカマオ。
別名
山田か…
ヤメテッ！
…でも
指太いし
……
ひえっ！

あて先

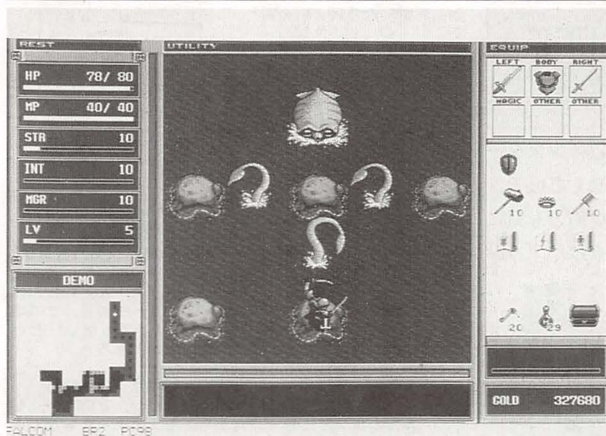
〒110 東京都台東区台東2-30-2
シュールド・ウェーブ
フューチャーかわら版

もーもーもーっ！　みなさまホント，お達しゃなんだから。でもね，あたし思うんだけど，ペンネームは同じもので通した方がいいわよ。見る人が覚えるじゃない。「あ，この人知ってる。うまくなったナァ」なんて。ね？　byシュール・カマオ

Falcom NEWS EXPRESS

Brandish 2 THE PLANET BUSTER

ブランディッシュ2の親切な?トラップ!?の謎





ブランディッシュ2の難しいマップの意味

今回はブランディッシュ2のシナリオ，マップ制作に関わっている企画制作室（自称・心霊ライター）のハヤカワ氏にブランディッシュ2マップ制作の秘密を聞いてみた。

――トラップ作りの秘訣とかあるの？

トラップと一言でいっても，反射神経を必要とするものや，悩みぬいて法則を見つけだす思考的要素の強いものとかありますよね。どちらにしても，プレイする人が途中で嫌になるようなトラップにはしたくない。

タイミングがシビアで操作が難しいだけのトラップは，操作をうまくやれなかっただけでクリアできなかった！　なんて悔しいでしょ。だから，アクション的なトラップでも何度かチャレンジすればパターンが飲み込めて，必ずクリアできるものというのを心掛けてます。あと思考的なトラップの方でもストーリー展開にシンクロさせて設定を活かせるものにしてます。

トラップの出る順番って漫才の展開と似たようなもので「振りがあって，落ちがある」みたいなことを意識しています。例えば，前のブランディッシュで転がる岩のトラップがありましたよね。始めは転がってくるだけなんだけど，2度目はその岩で落とし穴が埋まって歩けるようになるとか，複合的な展開があるわけです。だから，トラップは単なる障害じゃなくて，それをクリアしたときの感動を味わうものだと考えてます。

クリアする方法に気づいたときの目からウロコが落ちたような（表現が古い！）感激を早くみんなに味わってもらいたいですね。手応えはあるが，必ず解ける親切なトラップ！これがブラ2のトラップ制作の秘訣というかモットーなんですよ。何度も挑戦したくなるトラップを作る。そこらへんの微妙なバランスがゲーム作りの面白いところだし，同時に大変なところなんでしょうね（ヒトゴトではないぞぉ）。

常設：「風の伝説ザナドゥ」



「風の伝説ザナドゥ」のAIオートバトルというのは，操作してない仲間のキャラクターが，おのおの独立して周りのモンスターに向かってアタックしてくれるのだ。ちょうどロードモナークの各部隊が自分で判断して行動してくれるのと同じなんだね。ただくっついてくるだけの仲間じゃなくて本当にたのもしい仲間というのを実感できるのだ。

※当コーナーは，みなさんの「風の伝説ザナドゥ」応援投稿をお待ちしています。

代々木ファルコムショップへ行こう 新製品

●ファルコム　ネオ　クラシック —フロム　スタディオズ　イン　ロンドン　シティー
￥4,500　キングレコード

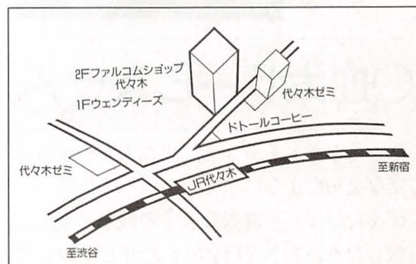
ファルコムレーベル設立5周年特別記念のこの記事の読者年齢の3倍から5倍？の歴史があるロンドンシンフォニーオーケストラによる演奏。この響きは本当の本物。発売中。

●イース・天空の神殿アドル＝クリスティンの冒険　第一巻　予約受付中
￥5,800　（30分）　VHS/LD

ついに発売。イースIIをもとにOV化。さらにパワーアップしたアイドルの活躍とファン待望のリリア登場。このビデオを観ておけばイースⅣがますます楽しみになる!?

●代々木ファルコムショップは，1月5日(火)から営業開始。1月6日(水)は休まず営業しています。

●代々木ファルコムショップ恒例，福引大会がまたやってくる。福引期間は1月5日～1月17日。福引券の配布は12月より開始。直接ファルコムショップにいかないと，このチャンスはつかめない。



スタッフ募集のお知らせ

プログラム／グラフィック／音楽／シナリオ企画など各制作スタッフ。および総合職を募集しています。募集に関する詳細は，ファルコム担当スタッフまでハガキもしくは手紙でお問い合わせください。

すべてはここから始まっている。ご意見感想は本社まで。
■日本ファルコム株式会社　〒190東京都立川市曙町1-14-13 立川MKビル　TEL 0425-27-6501(代)　FAX 0425-28-2714
探していたものがきっとある！　新製品も待っている。
■ファルコム・ショップ代々木〒105東京都渋谷区代々木1-37-2 ショーAビル2F　TEL 03-3379-7723

ぽんたのアイマックス情報局

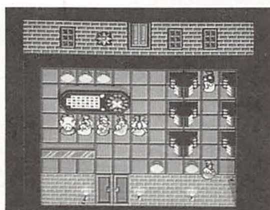
スーパーファミコン用ソフト ロールプレイングゲーム 「デュアルオーブ～聖霊珠伝説～」 ただ今完成度99パーセント！ 画面写真大公開！



バトルシーンである。ご覧の〝オートバトル〟を選べば、あとはお任せ、見てるだけ。



フィールド上で〝まほう〟を選ぶ画面。アイコンに効果の説明がついているから、何がどれと考える必要なし。



ギャンブル場。カジノで生業をたてている町も登場。ってことは？



神父の町。大聖堂が見えます。町の数は数十におよび、主人公たちを待ち受けている。

○血大サービスゥ！

そもそも考えちゃうと，出血大サービスって変な文句だよな。

ぽんただよ。不健康な大学の後輩どもが，下血したり，血NYOを出したりしておって（ピロウな話ですまんな），それはそれなりにサービスしとるんかな，ま，ネタにはなるよな，と朦朧とした屁理屈をもてあそんだりしているうちに，おいらはおいらでテーブルの角に足をぶつけて，鬱血大サービスしたりの，何とも世間様に申し訳のないような今日この頃であるよ。…。

「デュアールオーブ」であるよ。

今度“聖霊珠伝説”というサブタイがついたのだ。

“超絶超巨大超大作の超アール・ピー・ジー”と，つけたかったがね，おいらは。

来月号から具体的な内容について，どんどん見せていくつもりなので，ご期待よろしく！

MY FAVORITE MONSTERS

何が好きかって，「水鏡」くんのモンスターが，よがるほど好きって読者が増えている。

おいらはこの図鑑風のところが何とも気に入っている。で，またのっけちゃった。



◀「水鏡あきら」くん（滋賀県）
そーゆーわけで，顔パスとなるのもマジカだよん。



◀「羅韻遥斗」さん（京都府）
久しぶり，とか何とか言う前に，これはいい！　脳天逆落としである。新風を吹き込んだ功績は大きいぞ！



▲「大野太津也」くん（岐阜県）
ま，なんとゆーか，気に入ったのは「わし，な～んも知らんけんね」という，その目。この場合，“知能はとても低い”という解説は蛇足であろう。



◀「シロちゃん」（宮城県）
なんで選んだか，というと，なんだかホンとに居そうだから。モンスターじゃなくて動物で。こーゆーのが，丈の高い樹木に山と群がって毛むくじゃらの木に見えちゃう。ぎょぎょ。

お便り・イラストの送り先

〒144　東京都大田区西蒲田7-8-9
サンクイーンビル5F
株式会社アイマックス
「ぽんたのアイマックス情報局
～鉄道があるって？～係」まで

今月の常連サン

△「デュークおさむちゃんくん」くん（埼玉県）別にこれは誤植ではないので気にしないように△「弾上らんめえ」さん（八王子市）個展用のイラスト5枚まで頂いてます。そのチョーシでガンガンちょうだいね△「ROOK」くん（秋田県）は「山村真」くんの助命嘆願（違うか）の筆頭。大変熱いお手紙を頂きました。「(前略)～あなたの存在は我々読者の“太陽”となって深い感動を与え続けてください。～(後略)」全文を掲載できないのが残念である△「超爆Z-ZONE」くん（兵庫県）△「琴辺紀音」さん（大阪府）△「うそつき那美」くん(大阪府)「Arrow」くんだったり，「京阪太郎」くんだったりする「那美」くん，うそつきの罪は追放ではない。それは許さん。とりあえず毎回投稿するのだ！△「ともござる」ちゃん(三重県)△「お猿」くん（長野県）先月（練馬区）とあったのは大きめの脱字です。抜けたのは以下の16文字。“(長野県）△「AZRAEL」くん”そーなのよ。ごめんよ△「スーパーデルカジマウリシオ」くん（大阪府）は「印度主人」くんな。△「いたも・てっさく」くん（大田区）

以上，波乱の常連サンコーナーでした。サンキューサンキュー。

今月のお初

▼「へびはーねいび」くん（大阪府）▼「POP2」くん（愛知県）以上2名。

今月のお便りは10月13日から11月14日までの消印のものです。

それでは皆さん，よいお年を！

狂子の風の吹く画廊

今日のタイトルは「視線が気になる」です。ごゆっくりご鑑賞ください。

▶「板谷哲」（千葉県）
〝パソコン誌にこんな似合わないイラストもないんでは？〟とおっしゃる。いいわ，私も忘れてたわ，TPOを。気にしないけど…。



▶「PcmkⅡ」くん（名古屋市）
木目を丹念に描きこんだ，その根気に感服。次はやっぱり点描ではないかしら。100号くらいの砂漠を点描で…。おマゾの世界ね。



▶「樹海」くん（福島県）
待ち合わせ？　女の子を待たせるのは失礼ね。男を待たせるのはテクニックよ。





◀「浅見龍一」くん（富山県）
でよかったのかしらん？　〝水鏡淋さんの，のりが好きです〟って。よかったね，淋くん！



◀「ぺなる・S」さん（宮城県）
「朱雀」さんと合作希望とのことよん。よろしくしてあげてねん。



◀「へのじ　改め　海星」（富山県）
あら，わたしが言ったから，名前変えちゃったの？　DEMO，とってもベターよ。

なぜだか，また縦使いの葉書ばっかりになったのね。
じゃぁ，来月は横使いを優先しようかなぁ。ま，ひとつ参考にしといてね。バイバ～イ！

新設 ホームデータ気象台

第13回

株式会社ホームデータ
〒651 神戸市中央区葺合町
馬止1-10
Telephone：078-261-2790

初めまして

まず，「NIIさんご苦労さま！」と言う事で，今月からホームデータ気象台の案内人が代わります。交代人は私F.中嶋（フランク中嶋）です。NIIさんのファンだった君，悲しい気持ちは分かるが今後のF.中嶋に期待してほしい。今回は私のプロフィールを紹介しよう。

フランク中嶋，天秤座，A型，男，にじゅううん歳，楽器演奏・カラオケが趣味。

といった所でSTOPしよう。これ以上知りたい人はホームデータまで遊びに来て下さい。ファンレターでも構わないけど。

話は変わりますが，これからの寒い時期はこたつの中でみかんを食べながら「アラスカンマラミュートG.C.」をするに限ります。ボールが飛ぶ爽快感はプレイした人にしか分かりませんよね。

『囲碁聖天』発売間近！

あの『将棋聖天』の姉妹ソフトである『囲碁聖天』がもうすぐ発売されます。先々月からお伝えしている通り，最強最速の囲碁ソフトを体験できます。

名作『将棋聖天』を踏襲した囲碁ソフトの逸品ついに登場！

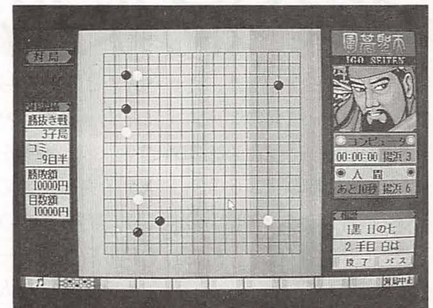
最新の思考アルゴリズムと約２万手もの定石により，最強最速の棋力を実現!!

●ハードディスク対応
●ノートパソコン対応
●マウス対応
●プリントアウト機能

1993年囲碁浮世絵カレンダー付

『囲碁聖天』の特徴の１つに華麗・緻密なグラフィックと言った点も上げられる。ホームデータの売りである綺麗なグラフィックも楽しめるお買い得品であります。

今までの囲碁ソフトには無い様々なモードを多数用意し，バランスの取れた作品となりました。発売は12月18日，定価は12,800円です。『囲碁聖天』をよろしく！



捜しています！

10月号で製品の修理が済んでいるのに，連絡が取れない方から，今だに，連絡がございません。お心当たりの方は，今すぐ当社までご連絡下さい。

○高知県高知市白石市２丁目27-18にお住まいで今年の４月24日の『2069AD』の修理を依頼された方。お名前が分からず，発送できません。

○大阪にお住まいで『将棋初段一直線』の修理を依頼されたたけだしげじ様。ご住所が分からない為，発送できません。

もし，この２人をご存知の方はホームデータまでご連絡下さい。

さて今月もお別れの時間がやってきました。

お便り・イラストの宛先は，
〒651　神戸市中央区葺合町馬止1-10
㈱ホームデータ
「ホームデータ気象台」係まで。

現在ホームデータでは新しいスタッフを募集しております！　下記のことができる人！　ホームデータでその才能をいかさないか？

1. グラフィックデザイナー（ドット絵経験があると更によい）
2. ゲームの企画ができる人
3. アセンブラやC言語でプログラムが組める人。

以上のどれかができるという人はホームデータまで連絡を！（担当：総務課浮田まで）

イラスト広場



◀愛知県・50円ストIIさん
N：これからも力作を描いて下さい。



◀東京都・しんぷさん
N：シルクロードに何を期待してますか？



◀柏市・板谷 哲さん
N：楽しい授業が一番ですね。



◀宮城県・シロちゃん
N：アラスカンマラミュートを一度プレイして下さい。



◀大阪市・ひまじんさん
N：アル中の女の子がかわいいですね。



◀富山県・への字さん
N：なかなかなもんですよ。



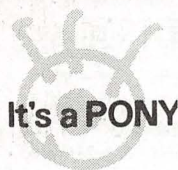
◀北海道・雷光戦士さん
N：応援ありがとう。みんながんばってるよ。



◀群馬県・九条朱雀さん
N：合作は向上のチャンスかも。



◀静岡県・雅じさん
N：音楽の時間が楽しそうですね。



12・16緊急事態発生! CD「ストII」に応答せよ!!

ポニーキャニオン映像制作本部
プロモーション室
〒102東京都千代田区九段北4-3-31

CD 12・16 ON SALE
ストリートファイターII/CAPCOM

さあーどうしよう。たいへんなことになったぞ。史上最大のゲームミュージックアルバムが完成――現在も国内外で空前のヒットを続ける，あの「ストリートファイターII」の最新CDが登場するのだ。それも各界のスーパーアーティスト12人が歌うボーカルアルバム，プロデューサーはFAIRCHILDの戸田誠司でござーい。



さあてと，その参加アーティストなんだが，曲目順にいこう。まずCOCOのかわゆーい宮前真樹ちゃんときて影山ヒロノブ大先生，世界一危険なお笑い集団・電撃ネットワーク，E・本田にピッタリのウガンダ，RABBITのボーカル・岩佐友晴。そして戸田誠司にそのゲストがな，なんとあの小山田圭吾！

さらに吉本新喜劇&大阪の名物男パチパチパンチの島本譲二に又々フェアチャのYOUちゃんのコンビ。で，これがまたビックリの光GENJIからは山本淳一くん，ハイタリド・ハリス，ETHICAときて，すごいぞ超歌唱家・巻上公一，強いぞ元プロレスラーのストロング金剛などなど，これは圧巻！

宮前真樹ちゃんは春麗の，山本淳一くんはRYUのテーマ曲を歌っており，シングルも発売される。これはアルバム版とは別バージョンだから要チェック。これらを手に入れずにどーして1993年を迎えられようか……。よだれダラリ。アルバム／¥3,000(税込),シングル／共に¥800(税込)。予約特典付き。







CD SINGLE 12・16 ON SALE
嵐になれ／山本淳一　愛へのポジション／宮前真樹

CD 毎日がヴァーチャル　ヴァーチャルな毎日

Virtual Drug 5 −Flash− DEEP TRIP TYPE
Virtual Drug 6 −Zone− HYPER TRIP TYPE

これからは待望のパーティ・シーズンだね。ここは3Dメガネ・お香・ビデオがパッケージされた究極メディアアート"Virtual Drug"で，みんなと思いっきりグルングルンはまって遊ぼう。映像アーティストは"5"は石茂雄，"6"は庄野晴彦。もちクリスマスギフト・パーティグッズにも最適! 3Dメガネ&お香付 12/16発売,VIDEO/各¥3,900, LD/各¥5,900。

CD/THE HOUSE MUSIC OF
N. Y. CLUB TRAX vol. 2

N.Y.ディープハウス最新曲をまとめたシリーズ第2弾！　ニック・ジョーンズを筆頭とするN.Y.クラブシーンのトップクリエイターたちが楽曲を制作。収録曲は世界未発表曲ばかりで構成され，しかも日本先行発売だど！リアルタイムでN.Y.クラブシーンの雰囲気を体感させてくれこの画期的なスーパーCDで冬中踊りまくれ。12/16発売，¥2,800。

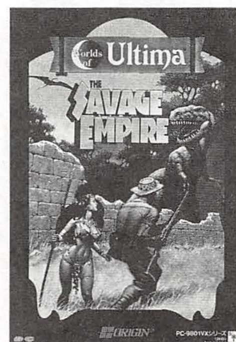
しわすだなぁ，僕は12月になるといつもしわすなんだ。

というわけで，今年ももう少しでオシマイだぁ。いろいろな思い出が去来しつつ，実はもう気持ちは来年に向かっているぞ。読者の皆さん，応援どうもありがとう。そして来年もまた元気にこのページで会おう！

RPGシリーズの決定版最新作登場!

PC-9800シリーズ Ultima THE SAVAGE EMPIRE

いわば「外伝」といえる今回の「Ultima サベージエンパイア」はこれまでのシリーズからは世界観が大変化――我らがここで旅する世界は恐竜うごめく未開のジャングル。ティラノサウルスら古代生物たちを相手に戦いを進め，原始部族やネアンデルタール人の生き残り，人間と同じ知能のトカゲの一族なんて得体の知れない連中と出会うことになる。今まで味わえなかったエキゾチックなムードたっぷり。しかもUltimaならではの洗練されたストーリー&ゲームシステムもバッチリ。RPGと荒唐無稽な舞台設定が絶妙にドッキングした最強ソフトがこれだ。12/2発売，NEC PC-9800シリーズ，¥9,800。





マイコンソフト

なにわ通信

みなさん，こんにちは。受験生の味方，Hiaro先生です。「古代インド王朝の覚え方」を伝授しましょう。「まだ，マークシート配らない」と覚えます。これは古代インド王朝が「マガダ王国(まだ)」「マウルヤ朝(マ)」「アーンドラ朝(ー)」「クシャン朝(クシート)」「バルダナ朝（くばら)」ときて，その後しばらく空位時代（ない）であったことを示します。これで，完璧。次の歴史のテストは満点だぁ！（かなぁ）

というわけで，みなさんも，受験に役立つネタがあったら，送ってください。

タイトル横は**大阪市・酢さん**です。

ねらって撃つ快感

さて，11月20日に第1弾「テラクレスタ／ムーンクレスタ」が発売され，いよいよ「ビデオゲーム・アンソロジー」シリーズがスタートいたしました。

第2弾以降も，アーケード・ゲーム史上に残る，すばらしいゲームを移植・発売していく予定です。お楽しみに。

さて，今回は「ムーンクレスタ」についてお話ししましょう。このゲームは1980年の作品です。現在の多くのシューティング・ゲームのように連射をバシバシしないと，つらいとかいうことはありません。ドッキングしてない時は連射ができないのです（ドッキングすれば，最高3連射できます)。つまり，1発撃ったら，その弾が画面から消えるまで，次の弾が撃てないのです。そのため，弾の1発1発を適当に撃つわけにはいきません。

敵をねらって撃つ。

敵をギリギリまで引きつけて撃つ。

この緊張感がたまらなく気持ちいいゲームです。まだ，プレイしたことのない方，「なぁんだ，そんな昔のゲーム」なんて言っていないで，ぜひプレイしてみてください。

「テレビゲームなんて……」とか言ってるお父さんにもおススメです（笑)。

というわけで

今月はこんなところで。おたより，イラストなどは，下のあてさきへ。

〒530大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F　電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト㈱
なにわ通信係まで

スクリーントーン・ネタ募集中。

ありがたいおガキのコーナー

奈良県・中西竜介さんからのおたより。

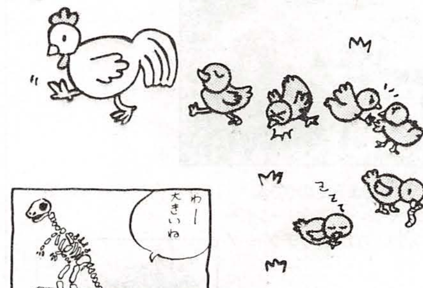
『当サークル「S・B・U・C」は，ただいま発足しました。つきましては第1次会員を募集します。我々は「絵を描くのが好きだけどあまりうまく描けない」と言う人のみ対象です。男女15～17才までで，アニメオタクでない人なら誰でもOKです。詳しく知りたい人は案内書を送りますので，住所，氏名，年令を書いて，62円切手同封の上，下記住所まで送ってください。

〒633奈良県桜井市朝倉台西4丁目1093-217
中西竜介方「サークルS・B・U・C案内書おくれ」』

こらー，「サークル紹介係」なんて，そんなコーナー「なに通」には無いぞ！　と思ったけど，積極的におたよりを出す姿勢が気に入りました。みんなも，勝手にコーナーを作ろう（違うって)。

サポートTさん，今月のプレゼントは，何ですかぁ？

T：えーと，何にしよう……。よし，1月号だし，お年玉だ。「XE-1ST2」1台いっちゃえ！





■岐阜市・水龍
ずいぶん前にいただいたうそんな季節かぁ。



■千葉県・ゆんじん
独特のタッチでグー。これも半年以上前にいただいたイラストです。



■埼玉県・ルイジで￥ASU
そういえば，普通，「BROTHERS」って名字に付けない？　でも，マリオの名字って何て言うの？





■大阪府・なえ
おー，スッゴイ凝ってる。縮小してつぶれていないか心配です。プレゼントあげます。



■東京都・壊し屋CNT
迫力あって，いいぞ。ところで，壊し屋といえばジョーだよね。

私のシテオク体験談

夜おそく数学の勉強をしていた時です。つい，ウトウトして，はっと気がついたら，電卓とまちがえて，一生懸命テレビのリモコンを押していたのでした。

不思議なことに答えはあっていました。

（立川市・ネコボンボン）

評：われらが，なにわさんは，ウトウトしながら自分でも知らないうちにプログラミングをし，どうしても取れなかったバグが取れてたことがあるそうです。さすが！

シテオク度5

保母さん「さあみんな、モルヒネ(お昼寝)の時間ですよー」(北海道・中山智哉)評：

評：ヒーロー＆ヘロインってのはどう？ Hiaro.

電脳インフォメーション

DIC VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

"ニューメディアをクリエイトするハイパースクール"

バンタン電脳情報学院：レポート4

メディアファクトリーから発売されたシュミレーションゲーム「財閥銀行」。〝バンタン電脳情報学院〞の本科生３人が、そのゲーム制作に参加したのだ。汗と涙のゲーム作り奮戦日記。心して読んでくれッ！

◆◆

僕達のゲーム作り 初体験日記

○月×日　晴

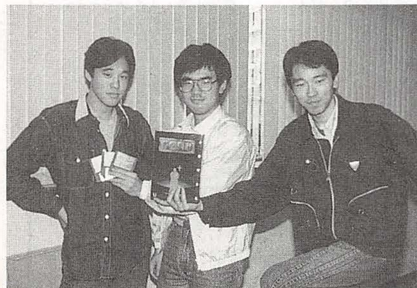
今日、授業が終った後、講師の先生からアルバイトをしないかと言われた。お金が欲しかった僕達は○○以外のバイトならやりたい！とすぐOKしたのだ。内容を聞いてビックリ。本物のゲーム制作のアルバイト。しかも、時給も悪くない。僕達の実力を試すビックチャンスだ。

○月▲日　晴ときどき雲

なるほど、ゲームはこうやってできるのか！仕事はバグチェックやCGを作ったり、デモソフトのチェックなんだけど、今までゲームをやってきた腕前と授業の知識がミックスされて、メキメキ実力発揮。仕事場は明るく自由な感じで学校みたい。明日も頑張るぞ！

○月□日　晴

ゲームができた！ついにできた！いよいよ発売だ。僕達の描いた絵がある。それにゲームには僕達の名前もクレジットされてるぞ。ゲーム作りを目指してきた僕達がバイトとはいえゲーム作りができたって事は言葉じゃ言えない程、うれしい〜。



☆月□日　雲

「財閥銀行」も好調に売れている。店先で見つけて、自分達の名前を確認すると大変だったけどやって良かったと思います。今もユーザーのアフターサポートのアルバイトを時々しています。次のゲームを作るときまた参加したいと思ってます。でも、いつか、デザイナーとして名前をクレジットできるよう頑張りたいです。

素晴らしきゲーム野郎、バンタンの本科生
木下一洋
中塚勝大
宮崎朋浩　でした。

イラストコーナー



▲〈徳島県のまるたぬきさん〉
とにかくキレイ！スクリーントーンの使い方がバッチグー！



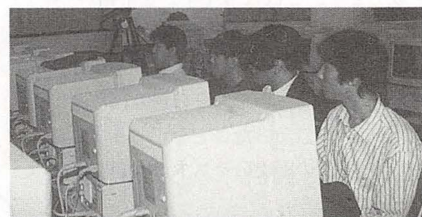
〈東京都の美少女仮面KIMUさん〉
VANTANのプリンセス決定！
次はプリンスもたのむぞ〜。▶

■イラスト・お手紙・大募集！

前号でイラストを募集したところたくさんの作品がきて、うれしい悲鳴を上げてます。今回はスペースの都合で2点しかのせられないけど次回は「大イラスト特集」も考えてます。ボンバン送ってきてね。あと、ゲームについての質問やお手紙も待ってるからドンバンたのむぜェ！オレは待ってるぜェ！

速報

■電脳クリエイターセミナー4 結果報告（10・25㈯）



第４回目を迎えた電脳クリエイターセミナー。今回は、ACGのバトルシーンの画面上に君が登場してしまう、というもの。皆んなそれぞれ自己流のバトルポーズを構え、あらかじめインストールしてある敵キャラと戦えるということで、取り組んでいる姿は真剣そのもの。しかも、そのシーンを出力すると……敵キャラと戦っている自分は、完璧にゲームお中のキャラクターへと変身してしまうのだった。次回のセミナーこそ、君の参加を待っている。もちろん無料です。



■12月13日㈰ 電脳クリエイターセミナー5開催！

今回は、何と「CG」と「プログラム」の２本立てという豪華イベント。ゲームの世界に触れてみたい人、本校に興味のある人は、是非参加してみてくれ、「12、13」バンタン電脳情報学院は熱いぜ！

■本校に関するお問い合わせは
下記の宛先まで、おハガキかお電話でどうぞ！
オリジナルのイラストも待ってるヨ。

✉ 〒150 東京都渋谷区
恵比寿南3-1-8

TEL 03-3719-3511

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE バンタン電脳情報学院

Computer Music Magazine

コンピュータ・ミュージックマガジン

ミュージック・データ募集のお知らせ

毎月9日発売

コンピュータ・ミュージック・マガジンではミュージック・データの投稿を募集しています。みなさんが入力したミュージック・データとその曲についての説明の原稿をCMM編集部まで送りください。データを作る際に使用したパソコンやソフト，データ形式，曲のジャンルなどは一切問いません。掲載させていただいたデータに対しては規定の原稿料をお支払い致します（掲載誌発売後2か月程度かかることがあります）。また，曲データだけではなく，データ・コンバータなどのユーティリティ・ソフトも同時に募集しています。

投稿の方法

曲データをセーブしたフロッピーディスクに，その曲の説明や入力時の苦労などを記載した原稿を添えて，封書でCMM編集部までお送りください。写真を掲載希望の人は，パソコンキやーボードなどといっしょに写っているプリント写真も合わせてお送りください。

どのような曲でもOKですが，データは自分で入力した未発表作品に限ります。市販のMIDIデータ曲集やPDDを改造しただけのデータの投稿はお断り致します。

また，お送りいただいたフロッピーディスクや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーをしておいてください。

原稿について

原稿には必ず次の事項を明記してください。

①住所
②氏名（必ずフリガナもお願いします）
③年齢
④職業（または学校名・学年）
⑤電話番号（連絡の取れる時間も）
⑥投稿したデータの曲名（歌手名や作曲者名などわかる範囲で詳しく）範囲
⑦ソフト／音源／パソコン名など使用機材名
⑧その他，編集部で評価する際の注意事項（ROMカードが必要など）

さらに，投稿した曲について，音色設定や工夫したところ，苦労した点などを400字詰め原稿用紙2～4枚程度にまとめてお送りください。

フロッピーディスクについて

投稿していただくフロッピーディスク（以下FD）は5インチ／3.5インチ，2HD／2DDなどは問いません。

ただし，以下の点に注意してください。

●1枚のFDには1～5曲までのデータを入れてください。それ以上の曲数を投稿をする場合は，別のFDにてお送りください。

●FDのラベルには，必ず〝曲名〞と〝住所・氏名〞を明記してください。

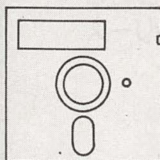
●「ミュージ郎」シリーズのように，複数のファイルが生成されるものについては，DOSのコピー・コマンドは使わず，シーケンス・ソフトから直接セーブするようにしてください。

どうぞふるってご応募ください

宛先／問い合わせ先は・・・

〒141東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社
コンピュータ・ミュージック・マガジン編集部
「データ曲投稿係」まで
☎03-3445-6111

PC-9801シリーズ対応5インチ2HD付きCMM関連別冊シリーズ



見て，触れて，試せるディスク総力特集 国産シーケンス・ソフト体験版！＋MIDIデータ曲満載!!



MIDI活用BOOK Vol.1

KAWAIサウンドパレット・スーパーテクニック集

定価3,800円

★サウンドパレット対応データ
サウンドパレットの活用の極意を解説。データ10曲の他に，さまざまな打ち込みテクニック・パターン・データ，C言語によるユーティリティ・ソフトもディスクに収録

ディスクの内容

①Isn't she lovely？(スティービー・ワンダー)②Wave(アントニオ・カルロス・ジョビン)③Black Cat(ジャネット・ジャクソン)④さよなら(坂本龍一)⑤David(矢野顕子)⑥ボレロ(モーリス・ラベル)⑦満貫全席⑧アイネ・クライネ・ナハトムジーク(モーツアルト)⑨ベートーベン交響曲第9番第4楽章⑩安里屋ユンタ●C言語によるユーティリティ・ソフト●打ち込みテクニック・パターン・データ●プレーヤ・ソフト「MIMPⅠ」付属



MIDI活用BOOK Vol.2

RCM-PC98スーパーテクニック集

定価3,800円

★CM-64(CM-500)+RCM-PC98 Ver2.3対応データ
PC-9801用シーケンス・ソフトとして人気が高い，RCM-PC98を活用するためのテクニックが満載。付属の体験版を使いながら，音色別テクニック・パターン・データで視覚的に理解できる。もちろん，この他にデータ10曲も収録

ディスクの内容

①ショパン：英雄ポロネーズ②モーツアルト：弦楽四重奏曲第17番「狩」③組曲カルメンより「闘牛士」④バッハ：小フーガ⑤ラデツキー行進曲⑥ラジオ体操第1⑦ウルトラセブン⑧アトムの子(山下達郎)⑨クインシー・ジョーンズ「TOMORROW」⑩ゲゲゲの鬼太郎●音色別打ち込みテクニック10パターン収録
※これらのデータは，CM-500のモードBでも聴くことができます。ただし，最大発音数の関係から一部音が切れる曲があります。あらかじめご了承ください。



MIDI活用BOOK Vol.3

HELLO！MUSIC！スーパーテクニック集

定価3,800円

★MM2形式ファイル+HELLO！MUSIC！「CBX-T3」対応データ
ヤマハのDTMパッケージ「HELLO！MUSIC！」を活用するためのガイドブック。マニュアルには書かれていないテクニック満載。付属の音源CBX-T3やTG100の機能をフルに使ったデータ10曲収録！

ディスクの内容

①くるみ割り人形(チャイコフスキー)②パッヘルベルのカノン③管弦楽組曲第2番より「ポロネーズ」(バッハ)④ビバルディ：四季より「春」⑤ジムノペディ第1番⑥TAKE FIVE⑦DIAMOND HEAD⑧SAY YES⑨浪漫飛行⑩恋する二人

葛飾区	第一書林
〃	林檎堂
足立区	近代書店
大田区	栄松堂蒲田店
〃	竜文堂駅ビル店
杉並区	湘南堂
板橋区	博文堂書店大山店
北区	ブックス王子
江東区	新栄堂亀戸駅ビル店
立川市	オリオンWILL店
町田市	久美堂ハンズ店
〃	文教堂南成瀬店
八王子市	朋隣堂
〃	文教堂めじろ台店
調布市	真光書店本店
小金井市	東西書房小金井店
国立市	東西書店
多摩市	くまざわ書店桜ケ丘店
〈上信越〉	
新潟市	紀伊国屋新潟店
長岡市	覚張書店
塩尻市	平安堂広丘店
諏訪郡	平安堂下諏訪店
〈北陸〉	
氷見市	Booksなかだ氷見店
射水郡	Booksなかだ小杉店
〈東海〉	
名古屋市	アイブックサンヨー上前津店
四日市市	白揚
〈近畿〉	
大阪市	ニノックス
堺市	天牛堺書店イトーヨーカドー堺店
神戸市	ユーカリ南天荘
尼崎市	リブロ塚新店
〈中国〉	
広島市	中央書店紙屋町店
下関市	BOOK PLAZAなかのOJI
〃	中野書店
〃	ブックスなかの
宇部市	ブックスワールド
山口市	文栄堂山大前店
〈四国〉	
高松市	宮脇書店本店
徳島市	小山助学館
〈九州〉	
北九州市	明屋書店小倉南店
福岡市	ベストマイコン福岡店
〃	カホマイコンセンター
〃	りーぶる・天神
〃	ブックセンターほんだ
〃	積文館書店新天町本店
久留米市	エマックスたがみ
〃	ブックスあんとく
八女市	積文館書店八女バイパス店
唐津市	ブックス日新堂
佐賀市	明林堂書店嘉瀬町店
〃	金華堂北バイパス店
佐世保市	金明堂書店早岐店
諫早市	ブックマート諫早
長崎市	スペース・エム城栄店
大分市	ブックタウン・カク

以上の書店・ショップは、コンピュータミュージックマガジンのバックナンバーをとりそろえております。ご希望の商品がある場合は、上記のお近くのお店にてお買い求め下さい。

ハッキリ、クッキリ鮮明画像

わん曲の画面にも取り付けOK!

一目良然 目に優しい科学のフィルター。

©NAMCO LTD.

ゲームソフト開発チームも使っている高性能TVフィルター

目が疲れない驚異の
ハイテクTVフィルター。
TVゲーム、パソコン、TV番組を
長時間楽しむキミに!!

パソコン・TVゲームから目を守る

ハイパーTVシールドFSⅢ

視力低下をSTOP!!

その秘密は

1 紫外線を100%カット
テレビ画面から放射される視力低下の原因となる目に有害な紫外線を、画面から100%カット。

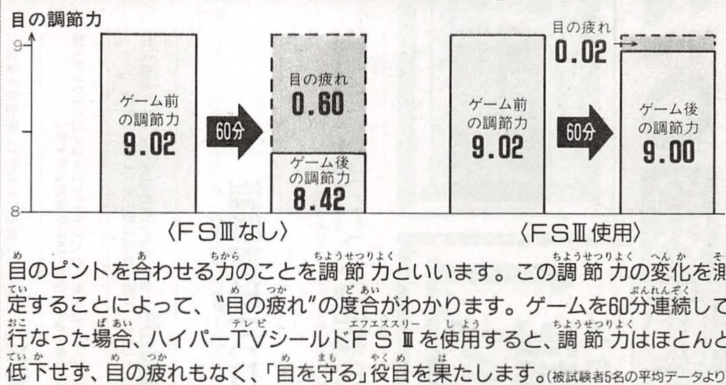
2 ギラギラ・チラツキをカット
目が痛くなるギラギラ・チラツキ・色のニジミを高性能特殊メタクリル樹脂の採用により大幅にカットすることに成功。

3 目が疲れない
上記有害光線をカットするので目が疲れず、近距離でも安心して鮮明画像でTVゲーム・パソコン・テレビ番組が楽しめる。

4 高得点が出る
小さな文字やかくれキャラが、はっきり見えるので目が疲れない。だからプログラムが楽に入力でき、ゲームでは高得点が出る。

こんなに違う、目の疲れ!

聖マリアンナ医科大学眼科測定



目のピントを合わせる力のことを調節力といいます。この調節力の変化を測定することによって、"目の疲れ"の度合がわかります。ゲームを60分連続して行なった場合、ハイパーTVシールドFSⅢを使用すると、調節力はほとんど低下せず、目の疲れもなく、「目を守る」役目を果たします。(被試験者5名の平均データより)

型名	14・15型用	18・19型用	20・21型用	24・25型用	26・27型用	28・29型用
記念価格	5,000円	6,000円	7,000円	8,000円	8,500円	9,000円

店頭で買えない人はハガキ・電話でお申し込み下さい。

★通信販売のみ
7日間無料使用OK!
効果なければ返品自由!
お支払いは正月でOK!

商品代金+消費税+送料600円を、平成5年1月10日までに同封の払い込み用紙で郵便局からお振り込み下さい。返品の場合、返送料は自己負担でお願いします。

41円

〒577 大阪府東大阪市柏田西1・9・15 ㈱サンクレスト B12係

ハイパーTVシールドFSⅢを申し込みます
●型名(　　型用)
●郵便番号・住所
●氏名・㊞・年令
●電話番号

●電話注文
☎06(303)4152
㈱サンクレスト
受付時間AM9:00〜PM6:00

お申し込方法　まずはお電話で





ご相談・ご注文
- 最新価格情報
- セットの組合わせ
- お見積

FAXでもお受けします。03-3253-4290

お支払
- 業界No.1の低金利クレジット
- 銀行振込
- 代引払い(要手数料)
- カード払い
- 現金書留

発送
ご入金を確認後発送

納品

サポート
- 完全買取保証
- 万一、故障/修理の際はサポートセンターへ

クレジット払い早見表

残金	回数	初回	毎月	ボーナス月	支払総額	金利分
20万	24回	¥11,200	¥9,200×23回		¥222,800	¥22,800
20万	60回	¥3,500	¥1,700×59回	¥15,000×10回	¥253,800	¥53,800
30万	24回	¥14,500	¥13,900×23回		¥334,200	¥34,200
30万	60回	¥6,800	¥2,100×59回	¥25,000×10回	¥380,700	¥80,700
40万	36回	¥15,600	¥12,800×35回		¥463,600	¥63,600
40万	72回	¥8,300	¥2,300×71回	¥30,000×12回	¥531,600	¥131,600
50万	36回	¥19,500	¥16,000×35回		¥579,500	¥79,500
50万	72回	¥7,000	¥2,500×71回	¥40,000×12回	¥664,500	¥164,500

通信販売予算別特選セット 0120-110-833

金額 ＼ ジャンル	PCデスクトップ型	PCノート型	DOS/V	Macintosh	TOWNS II & X68000
20万円コース	NEC PC-9801FX2/U2 ●PC-9801 FX2/U2 ●PC-KD1521 通販特価 ¥203,000	NEC PC-9801NS/T ●PC-9801 NS/T ●内蔵HD BLT-N40 通販特価 ¥198,000	COMPAQ ProLinea 3/25 zs モデル40 ●COMPAQ ProLinea3/25zs モデル40 ●14"SVGA マルチスキャンモニタ ドットピッチ0.28 通販特価 ¥203,000	Apple Computer Macintosh ClassicII ●Macintosh ClassicII ●内蔵HD100 4M RAM ●マウス、キーボード付属 通販特価 ¥189,000	FUJITSU FM-TOWNS IIUG10 NEW ●FM-TOWNSII UG10 ●FM-KB.101A ●マウス付属 通販特価 ¥CALL
30万円コース	NEC PC-9821 model S1 ●PC-9821 model S1 ●内蔵HD BLT-N80 通販特価 ¥298,000	NEC PC-9801 NA ●PC-9801 NA ●内蔵HD BLT-N40 通販特価 ¥308,000	COMPAQ ProLinea 4/25 s モデル120 ●COMPAQ ProLinea4/25zs モデル120 ●14"SVGA マルチスキャンモニタ ドットピッチ0.28 通販特価 ¥298,000	Apple Computer Macintosh LCII ●Macintosh LCII ●内蔵HD100 4M RAM ●512KB VRAM ●13"RGBモニタ ●マウス、キーボード付属 通販特価 ¥318,000	SHARP X68000 XVI ●CZ-634C TN(XVI) ●CZ-607D TN ●マウス、キーボード付属 通販特価 ¥280,000
40万円コース	NEC PC-9801FA2/U2 ●PC-9801 FA2/U2 ●PC-KD1521 ●内蔵HD FT-120-FB ●マウス PC-9872R 通販特価 ¥379,000	NEC PC-9801 NA/C ●PC-9801 NA/C (カラー液晶ノートパソコン) 通販特価 ¥358,000	COMPAQ Pro Linea 4/33 モデル120 ●COMPAQ ProLinea4/33 モデル120 ●14"SVGA マルチスキャンモニタ ドットピッチ0.28 通販特価 ¥379,000	Apple Computer Macintosh IIsi ●Macintosh IIsi ●内蔵HD100 5M RAM ●IIsi用 Nu-Bus カード ●13"RGBモニタ ●マウス、キーボード付属(J) 通販特価 ¥398,000	SHARP X68000 XVI-HD ●CZ-644C TN ●CZ-607D TN 通販特価 ¥398,000
50万円コース	EPSON PC-486 GR3 ●PC486 GR3 ●CR7000 通販特価 ¥?98,000	NEC PC-9801 NA/C ●PC-9801 NA/C ●内蔵HD BLT-N120 ●MS-DOS 5.0A基本 ●MS-Windows 3.0A ●マウスPC-9872 R 通販特価 ¥488,000	SusTeen WinMaster 486/66 ●WinMaster 486DX/66 ●内蔵HD 211 Mbyte 8MRAM ●14"SVGA マルチスキャンモニタ ドットピッチ0.28 ●Diamond STELTH VRAM 通販特価 ¥526,000	Apple Computer Macintosh IIvi ●Macintosh IIvi ●内蔵100HD ●13"RGBモニタ ●Appleキーボード II(J) 通販特価 ¥458,000	■このセットにプリンター、その他を組み合わせることができます。 ■お支払い方法はクレジットの他銀行振込、着払い等がございます。

ただ物を売るだけではありません。
心を売るのでもありません。
私たちがお届けしたいのは満足感です。
お客様が何を望み、
どう応えれば喜んでもらえるか。
私たち一人一人が
いつもお客様の立場になって考える。
私たちの仕事はそこから出発しています。



通信販売をご利用の方は

フリーダイヤル 0120-110-833
大阪 06-633-7224
FAX 03-3253-4290

札幌011-865-7030 仙台022-268-3405 新潟025-222-6139
横浜045-311-3441 金沢0762-21-7045 名古屋052-332-2117
広島082-222-0604 福岡092-752-0044 高松0878-34-8833

商品発送のお問い合せ　0120-080-113

故障・修理のお問い合せ　0120-110-292

法人でのコンピュータのご購入はソフマップ法人営業部へ
東京 03-3253-0991

24時間テレホンサービス
東京 03-3258-7910

振込先　三和銀行秋葉原支店(普)1012131　口座名義(株)ソフマップ

〒101 東京都千代田区外神田3-14-10 ソフマップビル
〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-22 ソフマップビル

パソコン買うなら 株式会社ソフマップ®

パソコン買うなら
ソフマップ

全国どこからでも お電話１本でお申し込み！
0120-110-833

電話受付年中無休
- 平　日 AM10:30〜PM7:30
- 日・祝日 AM10:00〜PM7:00



JADMA
社団法人
日本通信販売協会会員

TV
日本テレビ・TBS・フジテレビ・テレビ朝日・テレビ東京・テレビ大阪・関西テレビ・朝日放送系列でCM放映！直営19店舗

NEC・EPSON PC関連 etc...
組み合せ自由自在

PCデスクトップ

メーカー	機種	標準価格	通販特価
NEC	PC-9801FA2/U2	¥458,000	¥246,000
EPSON	PC-486GR3	¥483,000	¥?29,000
NEC	PC-9801FS2/U2	¥458,000	¥193,000
EPSON	PC-486GF3	¥373,000	¥?68,000
NEC	PC-9801FX2/U2	¥278,000	¥157,000
EPSON	PC-386GE3	¥323,000	¥?92,800
NEC	PC-9801US	¥248,000	¥149,000
EPSON	PC-486GR2/5	¥458,000	¥?07,000
NEC	PC-9821 model S1	¥318,000	¥通販特価
EPSON	PC-486GF2/5	¥348,000	¥?36,000

- PC-9801FA7/U7 ¥398,000
- PC-9801FS7/U7 ¥379,000
- PC-98model90-002 ¥645,000
- PC-98model80-002 ¥394,800
- PC-98GSmodel2 ¥587,800
- PC-386GE2/5 ¥?48,000
- PC-386P2 ¥?88,000
- PC-286C-STD ¥ ?9,000
- PC-486GR2E/5E 通販特価
- PC-486GF2E/5E ¥?97,800

モニター

メーカー	機種	標準価格	通販特価
EPSON	CR-5500	¥168,000	¥?9,000
NEC	PC-KD1511	¥118,000	¥75,000
NEC	PC-KD1521	¥89,800	¥54,000
MITSUBISHI	XC-1498CII	¥107,000	¥43,000
SHARP	CU-14FDB	¥74,800	¥35,800

- PC-TV455 通販特価
- PC-TV454 通販特価
- CR-7000 ¥?85,000
- CR-5050 ¥ ?9,800
- RD-1498 ¥ 58,000

プリンタ

メーカー	機種	標準価格	通販特価
Canon	LBP-B406E	¥398,000	¥289,000
EPSON	LP-2000	¥198,000	¥?28,000
NEC	PC-PR201/63A	¥158,000	¥89,800
NEC	PC-PR1000/4	¥188,000	¥119,800
NEC	PC-PR101/T165	¥120,000	¥78,000
EPSON	VP-2061PC	¥130,000	¥?8,000
Canon	BJ-330J +コントロールカード	¥208,000	¥99,800
EPSON	AP-1000PC	¥99,800	¥?6,000
Canon	BJ-15V	¥89,800	¥62,000
Canon	BJ-10V Custom	¥69,800	¥42,500

- LBP-A304E 通販特価
- LBP-A404E ¥179,800
- BJ-10V Select ¥ 49,800
- PC-PR3000PS/4F 通販特価
- PC-PR150N ¥ 40,800
- VP-1047PC ¥ ?3,800
- AP-700PC 通販特価
- AP-300 ¥ ?6,800
- HP DeskJet505J+カラーキット ¥ 95,000
- HP DeskJet300J ¥ 52,800

周辺機器

メーカー	機種	標準価格	通販特価
ICM	FT-120-DB (拡張スロット用)	¥118,000	¥85,000
MD	DOODA A-100 (拡張スロット用)	¥118,000	¥58,000
ICM	INTER-120FE-FB (内蔵NEC用)	¥118,000	¥79,800
ICM	INTER-120GE (内蔵EPSON用)	¥118,000	¥85,000

- FT-120-FB(HDインターフェース用) ¥ 83,000
- INTER-100G(内蔵EPSON用) 通販特価
- DOODA A-200 通販特価
- CRC-SCS100(拡張スロット用) ¥ 59,800
- ST-120LBS(拡張スロット用) ¥ 75,800
- EFA-8000S(FA内蔵用) ¥ 35,800
- EFS-4000S(FS/FX内蔵用) ¥ 19,800
- EMJ-4000S(拡張スロット用) ¥ 22,800
- FA34-8MS(FA内蔵用) ¥ 35,800
- FA34-4MS(FS/FX内蔵用) ¥ 19,800

業界No.1の低金利

支払回数(回)	他社金利(%)	ソフマップ金利(%)
1	2.5	2.5
3	3.5	2.9
6	4.5	3.9
10	—	4.9
12	6.0	5.4
15	—	8.4
18	—	10.4
20	—	10.9
24	12.5	11.4
30	—	15.4
36	17.5	15.9
42	—	19.9
48	23	20.9
54	—	25.9
60	29.5	26.9
66	—	32.9
72	38	34.9
78	—	38.9
84	45.5	41.9

- 価格の変動、在庫切れ等ございますので、必ずお電話にてご確認下さい。(価格は11月1日現在のものです。)
- 現金での一括払い、もちろんOKです。お客様のプランに合わせてお支払い方法をお選び下さい。

本体 激安ラインナップ

PC-9801FA	PC-9801FX	PC-9801US	PC-486GF2・GF5	PC-486GR2・GR5
486SX16MHz・1.6MBメモリ	386SX/12MHz・1.6MBメモリ	386SX/16MHz・1.6MBメモリ	486SX/16MHz・ハイレゾ対応オプション	486SX/25MHz・ハイレゾ標準装備
標準価格458,000円の品	標準価格278,000円の品	標準価格248,000円の品	標準価格348,000円の品	標準価格458,000円の品
特価¥257,000	特価¥165,000	特価¥149,800	特価¥242,000	特価¥318,000
5,000円×36回 ボーナス21,500円×6回	6,000円×18回 ボーナス27,000円×3回	5,000円×18回 ボーナス27,500円×3回	6,800円×24回 ボーナス29,000円×4回	6,000円×36回 ボーナス28,000円×6回
3,000円×48回 ボーナス22,500円×8回	3,000円×24回 ボーナス30,000円×4回	3,000円×24回 ボーナス25,500円×4回	3,800円×36回 ボーナス26,000円×6回	4,000円×48回 ボーナス26,000円×8回

COMPUTERで未来とアクセス

HOTLINE

TEL.045-715-9222

0120 FAX.0120-32-2264

〒245 横浜市泉区和泉町4044イレブン内●営業時間/10:00～20:00●休業日/日曜・祝日

24時間FAX受付け 組み合わせ自由自在。あなたの欲しい組み合わせを御相談下さい。専門係員がアドバイス致します。

振込口座
横浜銀行弘明寺支店
普通 1066320
口座名義・ホットライン
"振込手数料はお客様負担となります。"

月々のお支払いは御予算に応じて

今月の超お買得限定セット【12月8日号】

No.12-001 PC-9801FX
ゲームソフト1本サービス

PC-9801FX2・FX/U2(386SX/12MHz)	278,000円
CU-14FD(0.31ミリドット14型CRT)	74,800円
バスマウス	6,800円
標準価格合計	359,600円

42%引 激安¥209,800
6,000円×24回 ボーナス25,000円×4回
4,600円×36回 ボーナス15,000円×6回

No.12-002 PC-9801NA

PC-9801NA(486SX/20MHz)	348,000円
EN-80(NC対応80MB HDD PACK)	118,000円
PC-PR101N/TN103(48ドットカラープリンタ)	69,800円
PS98-1002-32(MS-DOS/3.3D)	9,800円
プリンタケーブル	5,000円
バスマウス	6,800円
標準価格合計	557,400円

36%引 激安¥358,000
7,500円×36回 ボーナス27,600円×6回
5,000円×48回 ボーナス26,800円×8回

No.12-003 DynaBook EZ
一太郎とロータスがROMで標準装備。スイッチONですぐ使える。

J-3100EZ001(386SX/16MHz)	248,000円
J-31DPR02(B4縦対応48ドットプリンタ)	69,800円
J-31MS001(純正マウス)	10,000円
標準価格合計	327,800円

40%引 激安¥196,800
5,000円×24回 ボーナス27,000円×4回
4,000円×36回 ボーナス15,800円×6回

No.12-004 X68000 XVI
ゲームソフト1本サービス

CZ-364C-TN(CPU68000/16MHz)	368,000円
CZ-608D-H(0.28ミリドットCRT)	94,800円
標準価格合計	462,800円

45%引 激安¥258,000
5,300円×36回 ボーナス20,500円×6回
4,200円×48回 ボーナス15,600円×8回

ホットラインがおすすめする「特選セット」

No.12-01 PC-9801FA

PC-9801FA2・FA/U2(486SX/16MHz)	458,000円
CU-14FD(0.31ミリドット/チルト台付CRT)	74,800円
AV-100FR/P(内蔵100MB/HDD)	104,000円
PC-PR201/45L(136桁プリンタ)	95,000円
FA34-4MS(FA用4MB/RAMボード)	28,000円
PS98-1002-52・32(MS-DOS/3.3D)	9,800円
バスマウス	6,800円
標準価格合計	776,400円

44%引 特価¥438,000
7,000円×48回 ボーナス27,200円×8回
5,600円×60回 ボーナス25,000円×10回

No.12-02 PC-9801FA

PC-9801FA2・FA/U2(486SX/16MHz)	458,000円
XC-1498C2(0.28ミリドットCRT)	107,000円
PC-PR101/T67(48ドットプリンタ)	84,800円
MS-WORKS(統合型ソフト)	40,000円
PS98-1002-52・32(MS-DOS/3.3D)	9,800円
PC-9872R(NEC純正バスマウス)	10,000円
標準価格合計	709,600円

44%引 特価¥398,000
5,800円×48回 ボーナス28,000円×8回
4,500円×60回 ボーナス26,000円×10回

No.12-03 PC-9801FS

PC-9801FS2・FS/U2(386SX/20MHz)	348,000円
PC-KD1521(0.31ミリドット15型CRT)	89,800円
PC-PR150T(48ドットプリンタ)	64,800円
LHD-S100NP(内蔵100MB/HDD)	99,800円
FS34-4MS(FS用4MB/RAMボード)	28,000円
PS98-1002-52・32(MS-DOS/3.3D)	9,800円
PC-9872R(NEC純正バスマウス)	10,000円
標準価格合計	650,200円

37%引 特価¥409,800
6,000円×48回 ボーナス29,000円×8回
5,000円×60回 ボーナス24,900円×10回

No.12-04 PC-9801FX

PC-9801FX2・FX/U2(386SX/12MHz)	278,000円
PC-KD1521(0.31ミリドット15型CRT)	89,800円
AV-100FR/P(内蔵100MB/HDD)	104,000円
PC-PR150T(48ドットプリンタ)	64,800円
HARMONY(一太郎とロータスの統合ソフト)	50,000円
PS98-1002-52・32(MS-DOS/3.3D)	9,800円
PC-9872R(NEC純正バスマウス)	10,000円
標準価格合計	606,400円

40%引 特価¥368,800
7,500円×36回 ボーナス30,000円×6回
5,000円×48回 ボーナス28,500円×8回

No.12-05 PC-9801US

PC-9801US(386SX/16MHz)	248,000円
CU-14FD(0.31ミリドット/チルト台付CRT)	74,800円
PC-PR201/63(136桁シリアルプリンタ)	125,000円
PS98-1002-32(MS-DOS/3.3D)	9,800円
4段式パソコンデスク/マウステーブル付	29,800円
OAチェアー/ガス圧リフト装置付	29,800円
PC-9872R(NEC純正バスマウス)	10,000円
標準価格合計	527,200円

45%引 特価¥295,000
5,000円×36回 ボーナス30,000円×6回
3,000円×48回 ボーナス29,000円×8回

★組み合わせ自由自在! ★オリジナルセットもご相談下さい。

No.12-06 PC-486GF

PC-486GF5/GF2(486SX/16MHz)	348,000円
XC-1498C2(0.28ミリドットCRT)	107,000円
HP Desk Jet-505J(A4インクジェット)	99,800円
カラー・スターター・キット(505J用カラー印刷キット)	12,000円
DOODA A-100(100MB/外付HDD)	118,000円
PS98-1002-52・32(MS-DOS/3.3D)	9,800円
バスマウス	6,800円
標準価格合計	701,400円

38%引 特価¥435,000
7,000円×48回 ボーナス27,000円×8回
5,800円×60回 ボーナス23,000円×10回

No.12-07 PC-486GF

PC-4786GF3(486SX/16MHz・3FDD)	373,000円
CU-14FD(0.31ミリドットCRT)	74,800円
BJ-330J(136桁バブルジェットプリンタ)	190,000円
BJV-1000/800(VPシュミレーションカード)	18,000円
INTER-120GE(内蔵型100MB/HDD)	118,000円
EP-RB7D-4MS(4MB内蔵RAMボード)	38,000円
PS98-1002-32(MS-DOS/3.3D)	9,800円
プリンタケーブル	5,000円
バスマウス	6,800円
標準価格合計	833,400円

37%引 特価¥526,000
9,000円×48回 ボーナス29,000円×8回
7,000円×60回 ボーナス28,000円×10回

No.12-08 PC-486GR

PC-486GR5・GR2(486SX/25MHz)	458,000円
CR-5500(0.28ミリ/ハイレゾ15型CRT)	168,000円
LP-2000(A4ページプリンタ)	198,000円
PD-125EX(125MB外付HDD)	108,000円
EP-RB7D-8MS(8MB内蔵RAMボード)	59,000円
PCW53・33(WINDOWS 3.0A)	25,000円
PCM54・34(MS-DOS/5.0)	12,800円
プリンタケーブル	5,000円
バスマウス	6,800円
標準価格合計	1,040,600円

34%引 特価¥689,000
10,000円×60回 ボーナス32,000円×10回
8,700円×72回 ボーナス30,000円×12回

No.12-09 PC-486GR

PC-486GR3(486SX/25MHz)	483,000円
CR-7000(0.31ミリ/ハイレゾ17型CRT)	248,000円
LP-2000(A4ページプリンタ)	198,000円
DOODA A-100(100MB外付HDD)	118,000円
EP-RB7D-4MS(4MB内蔵RAMボード)	38,000円
PS98-1002-32(MS-DOS/3.3D)	9,800円
プリンタケーブル	5,000円
バスマウス	6,800円
標準価格合計	1,106,600円

33%引 特価¥748,000
12,000円×60回 ボーナス28,000円×10回
9,800円×72回 ボーナス30,000円×12回

No.12-10 新型FM-TOWNS

FM-TOWNS2/-HR100(486SX/20MHz)	408,000円
FMT-DP5351(0.38ミリドット専用CRT)	89,800円
FMT-KB107(テンキー付JISキーボード)	30,000円
FMJP-101G(バブルジェットプリンタ)	79,800円
FM-OASYS「LBP」(ワープロソフト)	61,000円
広辞苑CD-ROM	28,000円
FJ-SIM32-2MS(2MB増設RAM)	10,000円
プリンタケーブル	6,800円
標準価格合計	713,400円

HOTLINE特価
8,000円×48回 ボーナス27,800円×8回
6,000円×60回 ボーナス27,900円×10回

プリンタ

NEC PC-PR150N	NEC PC-PR101/T67	CANON BJ-10V・CUSTOM	CANON BJ-330J	EPSON VP-1047PC	横河 Desk Jet505J
			VPコントロールカード付		カラーキット付
標準価格69,800円の品	標準価格84,800円の品	標準価格69,800円の品	標準価格208,000円の品	標準価格99,800円の品	標準価格111,800円の品
特価¥34,800	特価¥57,000	特価¥41,800	特価¥99,800	HOTLINE特価	特価¥74,800

NEC PC-PR150T	特価 43,000円	EPSON AP-700	特価 58,000円	CANON BJ-10V・SELECT	特価 47,800円	FUJITSU FM-RP204B	特価 39,800円
NEC PC-PR101/T103	特価 67,000円	EPSON AP-1000PC	特価 69,800円	CANON BJC-820J	特価275,800円	FUJITSU FM-JP101G	特価 57,000円
NEC PC-PR201/63A	特価 94,800円	EPSON LP-2000	特価138,000円	STAR JT-48CL	特価 39,800円	NEC PC-PR101/TN103	特価 47,800円

価格は変動しておりますので、お電話でご確認下さい。

新機種 & 新品 多数品揃え

PC-9801NS/T	PC-9801NA	PC-9801NA/C	PC-386NAR2	J31EZ001
386SL/20MHz・HDDパック取付可能	486SX/20MHz白黒液晶画面	486SX/20MHzカラー液晶画面	386SX/25MHz・HDDパック取付可能、Lスロットルモデルも同価格にて!	386SX/16MHz・メモリ2MB、一太郎とロータスが標準装備、スイッチONですぐ使える!
標準価格288,000円の品	標準価格348,000円の品	標準価格498,000円の品	標準価格288,000円の品	標準価格248,000円の品
特価¥178,000	特価¥249,800	特価¥356,800	特価¥179,800	特価¥156,000
6,500円×20回 ボーナス25,000円×3回	7,500円×24回 ボーナス27,500円×4回	7,000円×36回 ボーナス29,900円×6回	4,000円×24回 ボーナス28,200円×4回	5,000円×24回 ボーナス15,000円×4回
3,500円×36回 ボーナス15,000円×6回	5,800円×36回 ボーナス15,600円×6回	5,000円×48回 ボーナス26,400円×8回	3,000円×36回 ボーナス18,300円×6回	3,500円×36回 ボーナス10,000円×6回

スペシャルプライスを 更に激安!!

単品・セット組合せ・周辺機器・サプライ品全ておまかせ下さい。

★お届けは
1. 配達日ご指定OK(18:00〜20:00)

★お支払いは
1. HOTLINEの超低金利クレジット業界随一の超低金利で、3〜84回までの回数を自由に設定できる便利なクレジットです。
2. 商品は今すぐ受取お支払いは7ヵ月先からでOK!!(但しクレジット契約が必要)
3. ボーナス一回払いOK。
4. ボーナスのみ支払いOK。2回〜6回
5. キャンパスクレジット20才以上の大学生・新社会人の方も、保証人なしでOK。
6. 代金引換方式 商品到着時に現金一括払い(手数料1,000円)
7. 銀行振込もOK(振込手数料はお客様負担になります)

ゲームからビジネスまで、各種パソコンソフト取扱い中!! (但し、ゲームソフトの単品販売は致しません。)

ハードディスク

エレコム EN-80	キャラベル AV-125SXE	緑電子 DOODA A-100
98NOTE内蔵型80MB/HDD PACK 標準価格118,000円の品	98NOTE内蔵型125MB/HDD PACK 標準価格138,000円の品	外付型100MB/SCSI 標準価格118,000円の品
特価¥47,800	特価¥62,800	特価¥59,800

ICM FT-120-DB	ロジテック LHD-FM200E	ロジテック LDH-S100NP
外付型100MB/SCSI 標準価格118,000円の品	FM-TOWNS,X68000用200MB/HDD 標準価格138,000円の品	FA,FS,FX用内蔵100MB/HDD 標準価格99,800円の品
超特価	特価¥92,000	特価¥65,800

キャラベル AV-080SXE	特価 49,800円	ロジテック LHD-NS80	特価 55,000円
キャラベル AV-100FR/P	特価 61,800円	ロジテック LHD-NS130	特価 69,800円
キャラベル AV-200FR/P	特価 78,000円	ロジテック LHD-S200EP	特価 91,000円
日本テクサ STATION-120LBS	特価 86,800円	ロジテック LHD-B120H	特価 83,000円
日本テクサ STATION-240LBS	特価115,800円	緑電子 ぴるとN80	特価 49,800円
日本テクサ TRUST-NL80	HOTLINE特価	緑電子 ぴると館I/F付	特価 36,800円
ICM FT-100-DB	特価 68,000円	緑電子 CARGO CG-SS100N-F2	特価 76,800円
ICM FT-180-DB	特価102,000円	緑電子 CARGO CG-SS200A-F2	特価 97,800円
ICM INTER-120FE-FB	特価 82,000円	テクノジャパン PD-125EX	特価 68,800円
ICM INTER-180FE-FB	特価102,000円	テクノジャパン TR-125S	特価 64,800円
ICM INTER-120GE	HOTLINE特価	テクノジャパン TR80NST(テンキー無)	特価 52,000円

RAMボード

I/Oデータ FA34-4MS	特価 19,800円	MELCO EFA-4000S	特価 20,800円
I/Oデータ FA34-8MS	特価 34,800円	MELCO EFA-8000S	特価 36,800円
I/Oデータ FS34-4MS	特価 19,800円	MELCO EFS-4000S	特価 20,800円
I/Oデータ FS34-8MS	特価 34,800円	MELCO EFS-8000S	特価 36,800円
I/Oデータ PIO-DA134-4MS	特価 19,800円	MELCO EDA-4000S	特価 20,800円
I/Oデータ PIO-DA134-8MS	特価 36,800円	MELCO EDA-8000S	特価 36,800円
I/Oデータ NT34-2ML	特価 8,700円	MELCO XMC-2000S	特価 9,800円
I/Oデータ NT34-6ML	特価 21,900円	MELCO XMB-1000S	特価 5,600円
I/Oデータ PIO-98NT-4ML	特価 17,300円	MELCO RCD-4000S	特価 19,300円
I/Oデータ PIO-98NT-8ML	特価 33,200円	MELCO RCD-8000S	特価 37,000円
I/Oデータ EP-NTB-4MS	特価 18,500円	MELCO ENT-2000S	特価 9,700円
I/Oデータ EP-NTB-8MS	特価 36,800円	MELCO ENT-6000S	特価 24,400円
I/Oデータ EP-RB7D-4MS	特価 26,800円	MELCO ERB-4000S	特価 28,000円
I/Oデータ EP-RB7D-8MS	特価 41,800円	MELCO ERC-4000S	特価 28,000円
I/Oデータ EP-SIM-2MS	特価 8,800円	MELCO XRB-2000S	特価 9,800円
I/Oデータ PIO-31SS-G4ME	特価 22,600円	MELCO XRB-4000S	特価 17,800円
I/Oデータ PIO-31SS-G8ME	特価 42,500円	MELCO RCT-4000L	特価 25,800円
I/Oデータ FJ-SIM32-2MS	特価 7,300円	MELCO RCT-8000L	特価 47,900円
I/Oデータ FJ-SIM32-4MS	特価 14,500円		

FDドライブ

CRC CRC-FD3.5SH	特価 23,800円	ELECOM FDD-3.5W	特価 32,800円
CRC CRC-FD3.5WH	特価 38,000円	ELECOM FDD-3.5SA	特価 25,000円
CRC CRC-FD5SH	特価 31,000円	ELECOM FDD-3.5WA	特価 32,800円
CRC FD5WH	特価 46,800円	ELECOM FDD-5S	特価 28,000円
ELECOM FDD-3.5S	特価 17,800円	ELECOM FDD-5W	特価 42,000円

モデム

STARFAX9624
標準価格79,800円の品
特価¥62,800

オムロン MD-24FB5V	特価 28,800円
オムロン MD-24FP5V	特価 25,800円
オムロン MD-24FN5V	特価 29,000円
アイワ PV-A96V5	特価 69,800円
アイワ PV-A24B5	特価 28,000円
アイワ PV-CN24	特価 28,000円

中古品コーナー

★本体		FM-TOWNS/20F(DP533+101Aセット)	特価158,000円
PC-9801RX2	特価126,800円	FM-TOWNS2-UX20(2MB+101Aセット)	特価182,000円
PC-9801UV11	特価 89,800円	★プリンタ	
PC-9801VM11	特価129,800円	BJ-10V	特価 35,800円
PC-9801CV21	特価129,800円	AP-900PC	特価 39,800円
PC-9801NS	特価135,000円	FMPR-204B	特価 29,800円
PC-98DO	特価 79,800円	PC-PR101G2	特価 55,000円
J-3100SS001	特価 49,800円	PC-PR201T	特価 49,800円
J-3100SX04VW	特価185,000円	VP-2000	特価 47,800円
PC-286LS-STD	特価116,800円	全品リフレッシュ済・6ヶ月保証。	
テラドライブmode1/2	特価 89,800円	掲載の中古品は、11月1日現在の在庫です。	

サプライ用品・その他

★テンキーボード		八戸ファーム CRTC-02N	特価 8,000円
ELECOM TK-98	特価 8,500円	八戸ファーム CRTC-03E	特価 8,000円
ELECOM TK-98W(トラックボール付)	特価 10,500円	ELECOM AD-98NSE	特価 5,500円
ELECOM TK-98WV(トラックボール付・カウント切換え)	特価 11,800円	ELECOM AD-286N	特価 9,800円
ELECOM TK-98EX(方向キー付テンキーボード)	特価 8,500円	キーボードカバーソフト・ハードタイプ各種取り扱い	1,500円より
ELECOM TK-3100	特価 9,600円	★その他	
★CRTアダプタ		縦型4段パソコンディスク(マウステーブル付)	特価 15,800円
八戸ファーム CRTC-01E	特価 8,000円	OAチェアー(高さ調節機能付)	特価 9,800円

荷造り送料/購入金額1万円以下1,500円(1個あたり)、1万円以上 1,000円(1個あたり)
"特価には送料・消費税は含まれておりません"

中古パソコンを売りたい方・買いたい方、ホットラインまでご連絡下さい。希望の商品希望の金額で、ご紹介します。

COMPUTERで未来とアクセス
HOTLINE
〒245 横浜市泉区和泉町4044イレブン内

ご注文は
お問い合せ見積り 買い取りダイヤル 045-715-9222
FAXフリーダイヤルで 0120-32-2264
●営業時間/10:00〜20:00 ●休業日/日曜・祝日

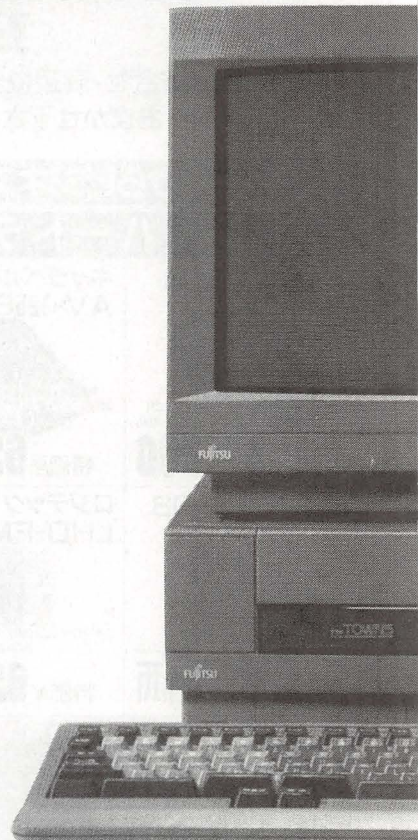


Future Comunication 21

FM TOWNSⅡ



冬のダイナ



NO.1 TOWNSⅡモデルHR基本セット

FM-TW2HR20 (FUJITSU 本体)………… ¥328,000
FMT-DP5351 (FUJITSU CRT)……………… ¥89,800
FMT-KB107 (FUJITSU キーボード)………… ¥30,000
石見銀山殺人事件 (ゲームソフト)………… ¥12,800

標準価格合計 ¥460,600

KONAN大特価

頭金	なし	なし	¥4,940
月々	¥9,700×60回	¥11,000×36回	¥15,000×24回
ボ	なし	¥20,000× 6回	¥30,000×4回

NO.4 TOWNSⅡモデルHR WINDOWSセット

FM-TW2HR100 (FUJITSU 本体)………… ¥408,000
FMT-DP5361 (FUJITSU CRT)……………… ¥138,000
FMT-KB107 (FUJITSU キーボード)………… ¥30,000
HG-4000PC (EPSON PRT)……………… ¥198,000
PRINT BOYⅡ (八戸ファーム PRT I/F)……… ¥29,800
FJ-SIM32-4ML (I/Oデータ 増設RAM)……… ¥26,000
日本語MS-DOS Ver3.1 (基本セット)………… ¥9,800
MS-WINDOWS Ver3.0……………………… ¥25,000

標準価格合計 ¥864,600

KONAN大特価

頭金	なし	¥9,840	¥48,000
月々	¥12,700×60回	¥13,900×48回	¥19,000×30回
ボ	¥30,000×10回	¥40,000× 8回	¥60,000×5回

NO.2 TOWNSⅡモデルHG基本セット

FM-TW2HG20 (FUJITSU 本体)………… ¥303,000
FMT-DP5351 (FUJITSU CRT)……………… ¥89,800
FMT-KB107 (FUJITSU キーボード)………… ¥30,000
FM-JP-101G (FUJITSU PRT)……………… ¥79,800
FM60-711 (FUJITSU PRTケーブル)………… ¥6,800
ウイングコマンダー (ゲームソフト)………… ¥12,800
アドバンテージテニス (ゲームソフト)………… ¥8,800

標準価格合計 ¥531,000

KONAN大特価

頭金	なし	なし	¥540
月々	¥11,000×54回	¥10,000×42回	¥12,900×24回
ボ	なし	¥20,000× 7回	¥50,000×4回

NO.5 TOWNSⅡモデルHGスペシャルセット

FM-TW2HG20 (FUJITSU 本体)………… ¥303,000
FMT-DP5351 (FUJITSU CRT)……………… ¥89,800
FMT-KB107 (FUJITSU キーボード)………… ¥30,000
LHD-FM100E (ロジテック 100MB)………… ¥99,800
BJ-330J (CANON ASFモデル)……………… ¥228,000
PRINT BOYⅡ (八戸ファーム PRT I/F)……… ¥29,800
MS-WORKS (マイクロソフト 統合型ソフト)…… ¥40,000
FMT-SP101 (FUJITSU アンプスピーカー)…… ¥29,800

標準価格合計 ¥850,200

32% OFF **KONAN特価 ¥598,000**

頭金	なし	なし	¥5,940
月々	¥14,500×60回	¥15,800×42回	¥13,000×36回
ボ	なし	¥20,000× 7回	¥30,000×6回

NO.3 TOWNSⅡモデルUG基本セット

FM-TW2UG20 (FUJITSU 本体)………… ¥268,000
FMT-KB101A (FUJITSU キーボード)………… ¥10,000
FM-JP101G (FUJITSU PRT)……………… ¥79,800
FM60-711 (FUJITSU PRTケーブル)………… ¥6,800
ウイングコマンダー (ゲームソフト)………… ¥12,800

標準価格合計 ¥377,400

KONAN大特価

頭金	なし	なし	¥38,000
月々	¥9,500×42回	¥7,600×30回	¥9,700×20回
ボ	なし	¥30,000× 5回	¥40,000× 3回

NO.6 TOWNSⅡモデルUGスペシャルセット

FM-TW2UG20 (FUJITSU 本体)………… ¥268,000
FMT-KB101A (FUJITSU キーボード)………… ¥10,000
JR-200CL (STAR PRT)……………………… ¥134,800
PRINT BOYⅡ (八戸ファーム PRT I/F)……… ¥29,800
FM-TU101 (FUJITSU チューナーユニット)…… ¥39,800
FMT-SP101 (FUJITSU アンプスピーカー)…… ¥29,800
一太郎dash (日本語ワープロソフト)………… ¥39,000

標準価格合計 ¥551,200

31% OFF **KONAN特価 ¥398,000**

頭金	¥9,940	なし	¥50,000
月々	¥14,000×36回	¥10,200×30回	¥6,700×48回
ボ	なし	¥40,000× 5回	¥20,000×8回

NO.7 TOWNSⅡモデルCX限定セット

FM-TW2CX20 (FUJITSU 本体)………… ¥333,000
FMT-DP5351 (FUJITSU CRT)……………… ¥89,800
FMT-KB101 (FUJITSU キーボード)………… ¥10,000
VP-1047PC (EPSON PRT)………………… ¥99,800
PRINT BOYⅡ (八戸ファーム PRT I/F)……… ¥29,800
MC24PA5 (マイクロコア モデム)………… ¥26,800
Habitat (FUJITSU 通信ソフト)……………… ¥6,800

標準価格合計 ¥596,000

33% OFF **KONAN特価 ¥398,000**

月々	¥9,000×36回	¥16,800×15回	¥30,000×10回
ボ	¥30,000× 6回	¥10,000× 3回	¥70,000× 2回

お申込み方法

▶お近くのコナン各店にお申込ください。
▶お電話にてお申込みの場合は、コナン各店へお問い合せの上、指定の銀行口座まで電信扱でご入金下さい。入金を確認しだい商品手配をさせていただきます。

店舗	電話	営業時間	住所
KONAN 筑波学園店	0298-52-9801	●AM10:00〜PM7:00 木曜定休	茨城県つくば市天久保3-16-25
KONAN 水戸店	0292-43-8188	●AM10:00〜PM7:00 水曜定休	茨城県水戸市笠原町1191-5
KONAN 柏店	0471-32-8541	●AM10:00〜PM7:00 火曜定休	千葉県柏市松葉町3-15-7
KONAN 宇都宮店	0286-32-8960	●AM10:00〜PM7:00 水曜定休	栃木県宇都宮市宿郷町326
KONAN 東大宮店	048-687-3822	●AM10:00〜PM7:00 火曜定休	埼玉県大宮市東大宮1-13-13
KONAN 前橋店	0272-23-3456	●AM10:00〜PM7:00 木曜定休	群馬県前橋市大手町2-16-23

KONAN全店ミックセール!!

KONANサポートシステム

1. 全国出張サービス
2. 全商品完全保証付
3. 全国無料配送
   (FM TOWNSセットに限ります 但し、沖縄、離島は除く、3万円以下は送料別途)
4. 高額下取り買取りOK

東日本最大クラスの大型専門店

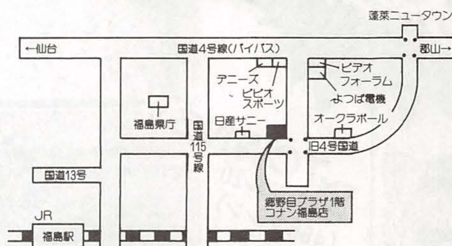
KONAN福島店

●AM10:00〜PM7:00

オープニングセール実施中!!

皆様のお越しをお待ちしております。お気軽にお立ち寄り下さい。

★Tel.0245(45)8900
福島県福島市郷野目東1-46



KONANのUSEDパソコン

■富士通

FM-TOWNS2S	¥78,000
FM-TOWNS2Fセット	¥148,000
FM-TOWNS2Hセット	¥218,000
FM-TOWNS20Fセット	¥168,000
FM-TOWNS40Hセット	¥268,000
FM-TOWNS UX20セット	¥178,000
FM-TOWNSⅡ CX20セット	¥278,000
FMR-CARD	¥99,800

■その他

PC-9801FA2	¥248,000
PC-9801RA21	¥198,000
PC-9801RX21	¥128,000
PC-9801UX21	¥98,000
PC-9801NS/E	¥138,000
PC-9801NS/T	¥168,000
PC-386BOOK・L	¥129,800
PC-386S-UST	¥168,000

NO.8 TOWNSⅡモデルUX限定セット

FM-TW2UX20(FUJITSU 本体)	¥288,000
FMT-KB107(FUJITSU キーボード)	¥30,000
FM-PR204B(FUJITSU PRT)	¥80,000
FM60-711(FUJITSU PRTケーブル)	¥6,800
FM-TU101(FUJITSU チューナーユニット)	¥39,800

標準価格合計 ¥444,600

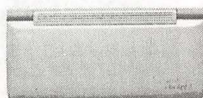
33% OFF

KONAN特価 ¥298,000

頭金	なし	なし	¥6,940
月々	¥8,500×48回	¥7,000×42回	¥9,800×24回
ボ	なし	¥15,000× 7回	¥30,000×4回

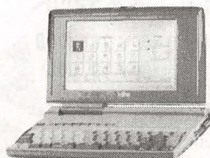
KONANのオアシス

FUJITSU
OASYS POKETⅡ
※¥99,800



KONAN大特価

FUJITSU
OASYS 30AD-301
※¥178,000



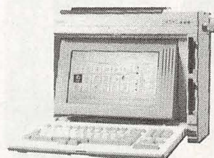
KONAN大特価

FUJITSU
OASYS 30LX-501
※¥198,000



KONAN大特価

FUJITSU
OASYS 30AX-301
※¥228,000

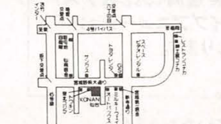


KONAN大特価

KONANクレジットシステム

▶1〜60回までの自由な回数設定ができるクレジット大歓迎!! 学生さんもクレジットOK!!
▶夏のボーナス一括払い。翌月一括払い。金利、手数料無料!!

KONAN 仙台店 022-235-4544
●AM10:00〜7:00 木曜定休



宮城県仙台市宮城野区宮千代1-10-16

KONAN 秋田店 0188-64-8929
●AM10:00〜PM7:00 木曜定休



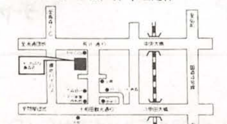
秋田県秋田市高陽幸町14-33

KONAN 郡山店 0249-52-6800
●AM10:00〜PM7:00 木曜定休



福島県郡山市堤3-136

KONAN 青森店 (0177-39-9800)
●AM10:00〜PM7:00 木曜定休



青森県青森市大野若宮173-1

KONAN 札幌北口店 011-727-8086
●AM10:00〜PM7:00 木曜定休



札幌市北区北10条西1丁目11番

KONAN 札幌中央店 011-242-3110
●AM10:00〜PM7:00 木曜定休



札幌市中央区南2条西3丁目 リンク江木ビル3F



FM-TOWNS販売実績日本1ショップのFM-LAB(ソフトクリエイト)

FM TOWNS／FM Rの

●富士通パソコン本体、オプションのほとんど全てを！ ●ビジネス・ゲームソフトのほと

TOWNSファン待望の486マシン登場!!

FM TOWNS専門ショップソフトクリエイトにて未知なる486マシンのパワーをご自分で体感して下さい。

ご遠方の方は、お電話でお気軽にお問い合わせください。

スクープ!!



■スペック表

	従来機FM TOWNS II		新機種FM TOWNS II		
	CX系	UX系	HR系	HG系	UG系(CRT一体型)
メインCPU	386DX(16MHz)	386SX(16MHz)	486SX(20MHz) 従来機(CX)の約2倍	386DX(20MHz) 従来機(CX)の約1.25倍	386SX(20MHz) 従来機(UX)の約1.25倍
ODP (オーバードライブプロセッサ)	不可	不可	装着可	不可	不可
メインメモリ	2MB	2MB	4MB	2MB	2MB
FDD・HDD	FDD×1、FDD×2 40MB、100MB	FDD×2、40MB	FDD×2 100MB、200MB	FDD×2 40MB、100MB	FDD×1、FDD×2 40MB、80MB
MO内蔵ハードディスク(オプション)	HDDのみ内蔵可	外付可	内蔵装着可	内蔵装着可	外付可
CD・ROM アクセススピード	1.5秒	1.5秒	0.5秒 従来機の約3倍	1.0秒 従来機の約1.5倍	1.0秒 従来機の約1.5倍
拡張性	ビデオスロット×1 汎用スロット×2	ビデオスロット×1 汎用スロット×1	ビデオスロット×1 汎用スロット×3	ビデオスロット×1 汎用スロット×3	ビデオスロット×1 汎用スロット×2
システムソフト	V2.1L10	V2.1L10	V2.1L20	V2.1L20	V2.1L20
FDDモード	2HD・2DD	2HD・2DD	2HC・2HD・2DD	2HC・2HD・2DD	2HD・2DD

全セット組共通▼

★FMT-DP5351(トリニトロン管・マスクピッチ0.38㎜)▼FMT-DP5361(トリニトロン管・マスクピッチ0.26㎜)¥36,000 UP

★FMT-DP5351(トリニトロン管・マスクピッチ0.38㎜)▼FMT-DP533(ブラウン管・マスクピッチ0.39㎜)¥16,000 DOWN

★FMT-KB101A又は202A(テンキー無し)からFMT-KB107又は207(テンキー付)に変更の場合¥15,000 UP

限界への挑戦

チャレンジ・ザ486フェアーin FM-LAB ソフトクリエイト

特典

ビッグプレゼント

本体お買上げの方にもれなくビッグプレゼント！(20F除く)

①恒例!!お好きなゲームソフト(1万円相当)1本プレゼント！
②ソフトウェアコンテストII
③ブランクディスケット10枚又は、キーボードカバー
④観月ありさオリジナルテレカ

●本体ご購入者に限りゲーム＆ビジネスソフト33%off!!(TOWNSサークル及び当社本体の保証書を提示の方も可) 通常ゲーム＆ビジネスソフト期間中オール3割引(一部のぞく) FM TOWNS用富士通純製品オプション25%off以上

11/6㊎～12/30㊌●期間中無休

TOWNS OS V2.1L10とV2.1L20の違い

①TOWNS MENUの操作性向上
②テキストエディタの大幅機能強化
③TOWNS STAFF→ポストカードベクトルフォントサポート、予定表データNBツールと連携可能。アプリケーション実行時に直接起動できるサイドワーク機能(マルチタスク感覚)
④TOWNS GEAR→ムービーフレームを追加、直接ビデオ信号をとり込み動画ファイル作成可(要4MB)
⑤デジタル動画、アニメーション再生機能
⑥ESC/Pモード対応(キヤノン、エプソン等)

※オーバードライブプロセッサ…装備すると約2倍の処理速度となります(HRのみ)。現状ではTOWNS OS V2.1L20、ライブムービー、ライブアニメーション、MS-WINDOWSでしか動作確認されていませんが、順次対応予定です。又、富士通は、TOWNS OS上でFASTモード又は互換モードということで選択できますので、未だサポートされていないソフトをお使いの方にも安心して使用できます。

FM TOWNS II HR基本セット

新登場

●本体 FMTW2HR20(486マシン・FDDモデル)…定価¥328,000
●ディスプレイ FMT-DP5351(トリニトロン0.38ピッチ)‥定価¥89,800
●キーボード FMT-KB107/207(テンキー付)……定価¥30,000

■基本セット計 ……¥447,800

▼

チャレンジ大特価

★HR20(FDDモデル)▶HR100(100MBHDD内蔵モデル)…~~¥64,000~~UP
★HR20(FDDモデル)▶HR200(200MBHDD内蔵モデル) ~~¥112,000~~UP

クレジット大歓迎

ビッグプレゼント付



FM TOWNS II HR

ソフトクリエイト推薦

●FMTW2HR20(FDDモデル)………¥328,000
●FMT-DP5351(トリニトロン0.38㎜ピッチ)…¥89,800
●FMT-KB107/207(テンキー付)……¥30,000
●オーバープロセッサカード(FMT-361)…¥89,800
●ニューテック製内蔵200MB・HDD….予価¥128,000
●HM-V08T(八戸ファーム製8MB増設RAM)‥¥98,000

■定価合計¥765,400

▶チャレンジ大特価¥528,000

ビッグプレゼント付

クレジット大歓迎



FM TOWNS II UG基本セット

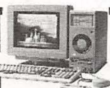
●FMTW2UG20(FDDモデル)…定価¥268,000
●FMT-KB101A(テンキー無し)…定価¥10,000

▶チャレンジ大特価

★UG20(FDDモデル)▲UG40(40MBHDD内蔵モデル)~~¥40,000UP~~
★UG20(FDDモデル)▲UG80(80MBHDD内蔵モデル)~~¥56,000UP~~

ビッグプレゼント付

クレジット大歓迎



FM TOWNS II CX20大処分

●FMTW2CX20………定価¥333,000
●FMT-DP535 ………定価¥89,800
●FMT-KB107 ………定価¥30,000

処分価格につき**大幅プライスダウン**

▶チャレンジ大特価

ビッグプレゼント付

クレジット大歓迎



FM TOWNS II UX20大処分

●FMTW2UX20………定価¥288,000
●FMT-KB101A ……定価¥10,000

処分価格につき**大幅プライスダウン**

▶チャレンジ大特価

ビッグプレゼント付

クレジット大歓迎

土日イベントにゅーす

フェア期間中、イベント盛りだくさん！

486マシン体感フェア ▶12/12㊏・13㊐ 12/26㊏・27㊐◀

オーバードライブプロセッサ装着時の比較テストを実施。ライブムービー、ライブアニメーションでの体験コーナーも用意しております。是非お試しください！

当店はTOWNSのコンサルティング販売を提唱いたします。コンサルティング無料！

●パソコンは初めてという方からパワーユーザーまで、すべてのニーズに応じてセット組のお手伝いをさせていただきます。
●お気軽にお電話またはFAXにてご相談ください。また、当広告誌上では当店推奨の売れ筋ハード&ソフトを掲載しています。

におまかせください。

FM-LAB

んど全てを！ 展示!!特売!!即納!!

FM-TOWNSの全国無料出張修理致します！

総額10万円以上お買上げの商品は全国(離島は除く)無料配送致します。

超低金利システム開始！ 例)12回払い→4.5%（本体ご購入者に限る）

本体お買上げの方 冬のボーナス一括払い金利ナシ！ 本体以外 金利2.5%

技術とサービスと信頼のソフトクリエイト

☆無料見積りサービスをご利用ください！(連絡先の電話番号を明記の上、ハガキまたはFAXでお申込みください。)

ソフトクリエイト推奨オーバードライブプロセッサ対応486マシンセット

一般のビデオ映像をデジタル動画に！ ソフト動画編集セット 29%OFF

ビッグプレゼント付 クレジット大歓迎

本体FM TOWNSⅡHR20＋ディスプレイFMT-DP5361＋キーボードFMT-KB107/207＋ニューテック製内蔵200MB・HDD＋8MB増設RAM・HM-V08T＋オーバードライブプロセッサカードFMT-361＋ビデオカードFMT-412A＋ライブムービー

■定価合計￥891,600▶チャレンジ大特価￥633,000

今までにない快適なWINDOWSライフを！マルチメディアウィンドウズセット 29%OFF

ビッグプレゼント付 クレジット大歓迎

本体FMTOWNSⅡ HR100MB＋ディスプレイFMT-DP5351＋キーボードFMT-KB107/207＋8MB増設RAM・HM-V08T＋オーバードライブプロセッサカードFMT-361＋MS-DOSV3.1＋MS-WINDOWS MME

■定価合計￥760,200▶チャレンジ大特価￥538,000

本格的アニメーション編集ツール！ クリエイティブアニメーションセット 30%OFF

ビッグプレゼント付 クレジット大歓迎

本体FM TOWNSⅡHR20＋ディスプレイFMT-DP5361＋キーボードFMT-KB107/207＋ニューテック製内蔵200MB・HDD＋8MB増設RAM・HM-V08T＋オーバードライブプロセッサカードFMT-361＋ライブアニメーション

■定価合計￥861,600▶チャレンジ大特価￥603,000

フェア期間中のみのビッグチャンス!!

486マシンを待ち望んでいた貴方に

下取品	交換品	差　額
FM TOWNSモデル2	FM TOWNSⅡ HR20	22万円以下
FM TOWNSモデル2F	〃	21万円以下
FM TOWNSモデル20F	〃	18万円以下
FM TOWNSⅡモデルCX20	〃	15万円以下

※ディスプレイ、キーボード等の下取りも有。詳しくはお問い合わせ下さい。

★フェア期間中のみ、当社査定価格の2万円UPにて旧型TOWNSを下取りさせて頂きます。

ゼッタイお得！ 業界No.1超低金利システム（本体ご購入者に限る）

★冬のボーナス一括払い(12月末or1月末)金利ナシ！
★冬・夏(来年)のボーナス2回払い。金利4.5%
★夏のボーナス(6月末 or 7月末)一括払い金利5%

金利表 ※他店とお比べください。

均等払い回数	1回	12回	18回	24回	36回	48回
金利	0%	4.5%	9.5%	12%	20%	27.5%

限界への挑戦 チャレンジ・ザ486イベント

486TOWNS土・日イベント 体感フェアー実施中!!

期日▶毎週土・日曜日(12月末まで)

●486TOWNSの速さをご自分でご体験ください。新型TOWNSのご質問なら何でもお受け致します。ご気軽にお問い合わせください。

恒例！TOWNSお友だち紹介キャンペーン

TOWNSをすでにお持ちのお客様でTOWNSをセットでお買求めのお友だちをご紹介いただくと、定価2万円相当のソフト1本or4MB増設メモリor当店で販売している定価2万円相当のパソコン商品の中からいずれか1点をプレゼント！

MS-WINDOWS-MME超お買得セット

●ニューテック100MBハードディスク ●I/Oデータ製2MB増設RAM ●MSWINDOWS-MME ●MS-DOS Ver3基本ソフト▶超大特価￥99,800

HARD DISK

ハードディスク選択の基準はなんといっても信頼性！

■ニュー・モッキンバード（TOWNS専用・信頼度No.1）
●HD-J100(100MB)……… 定価￥128,000▶￥83,800
●HD-J130(130MB)定価￥148,000▶￥79,800
●HD-J170(173MB)定価￥189,000▶￥89,800

◆新登場　ソフトクリエイト推奨 ニューテック100MBハードディスク

新製品 ●TOWNSカラー NT-210TW メーカー3年保証
・シークタイム15ms 転送速度15MB/s
・冷却ファン付・キャッシュメモリ64KB超小型、軽量ボディ
定価￥129,800▶大特価￥94,000

新製品 ●TOWNSカラー NT-100TW (富士通ドライブ使用) メーカー3年保証
定価￥98,000▶大特価￥59,800 (限定50台)

◆HD目玉品(限定10台)
●ニューテック500MBHD・NT-500TW (シークタイム・12Ms富士通ドライブ使用)
定価￥468,000▶クリエイト大特価 ￥188,000
●ロジテックLHD-FM100E(100MB) 定価￥99,800▶大特価￥74,800
●ロジテックLHD-FM200E(200MB) 定価￥138,000▶大特価￥100,000

内蔵型ハードディスク

FM-TOWNS CX20、20F、HR、HG対応 内蔵HDD登場！

●エニックスEF-100(100MB) ￥118,000▶大特価￥70,000(取付手数料込み)
●エニックスEF-140(134MB) ￥138,000▶大特価￥80,000(取付手数料込み)
●ニューテック製200MB内蔵HDD ￥128,000▶大特価￥92,000

PRINTER

●今、プリンターをお買上げの方にTOWNS用ケーブルプレゼント！

◆新製品　富士通純正インクジェットプリンター8(FMJP-101G)
定価……￥79,800▶超特価 ★絶賛発売中!!

●PR-B400(漢字40字 秒・136ケタ・カラー) 定価…………￥98,000▶￥71,000
●PR-A600(漢字60字 秒・136ケタ・カラー) 定価…………￥148,000▶￥92,000
●FMPR204B(80ケタ・カラー) 定価…………￥80,000▶特価￥41,000

※上記プリンターをお買い上げの方プリンターケーブル￥3,000

◆新製品・48ドット、ジョイライターFP-150FX 定価………￥59,800▶大特価￥47,800

●エプソンAP-700、48ドット熱転写カラープリンター(カットシートフィーダー付・ESC/P対応ソフトのみ) 定価………￥79,800▶￥63,800

☆全商品カットシートフィーダー取扱っております。

M.O(3.5インチ光磁気ディスクユニット)

●FMPD-211GA(ケーブル付)…￥298,000▶特価￥218,000
●ロジテックLMD-300(ケーブル付)…￥205,000▶特価￥158,000
●ニューテックNTMO-130 定価￥205,000▶大特価154,000
●ニューテック内蔵型MO(HR、HG対応) 発売予定
●127MBカートリッジ　￥6,900▶￥6,000

増設RAM

八戸 ●HM-V02T …￥24,800▶￥7,800
●HM-V04T …￥49,500▶￥15,000
●HM-V08T …￥98,000▶￥29,800
I/O ●2MB ………￥10,000▶￥7,800
●4MB ………￥20,000▶￥15,000
●8MB ………￥40,000▶￥29,800

こちらの広告に掲載していない商品も多数取扱っています。お問い合せください。

モデム

●FMMD-311G 定価￥35,800▶￥29,800
●FMT-MD302 定価￥49,000▶￥36,700

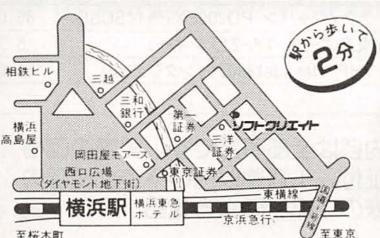
FDD

●SD-35R(ケーブル込)…￥138,000▶￥97,000
●SD-05R…………￥60,000▶￥49,800 (ケーブル込)
●SD-03R(ケーブル込)…￥50,000▶￥39,800
●エスパー3.5"ドライブFD-302(ケーブル込み)・￥39,800

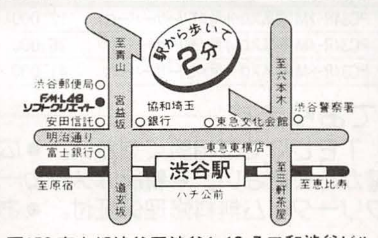
その他厳選オプション

■ビデオカード
●FMT-412A…￥40,000▶特価￥30,000
■MIDIカード
●FMT-403(音源)￥72,800▶特価￥54,600
●MC-P12T(FMT-402と完全互換)・￥19,800▶￥16,800
■SCSIカード
●FMT-121……￥30,000▶特価￥22,500
●ハードディスクセットの場合………￥21,000
■アンプスピーカシステム
●FMT-SP101 定価￥29,800▶特価￥22,300
■TVチューナーユニット
●FMT-TU101‥￥39,800▶特価￥29,800
●チューナーカード(20F、CXを除いて対応)￥38,800▶￥29,100
■数値演算プロセッサ
●FMT-351……￥120,000▶特価￥90,000
●FMT-352……￥120,000▶特価￥90,000
●MCP-35DT(FMT-35互換) …￥58,000▶特価￥49,000
●ビデオプロセッサカードFMT-415 ………………￥98,000▶特価￥73,500
●オーバードライブプロセッサカードFMT-361 ………………￥89,800▶特価￥67,800
●オーバードライブプロセッサカード(SOFT BANK) ………………予価￥84,800▶予価￥67,000
●J.PEGカードFMT-451 ……………￥128,000▶特価￥96,000
●フルカラーカードFMT-461 ……………￥128,000▶特価￥96,000
●TOWNSタブレットFMT-TB111 ………………￥39,800▶特価￥29,850

★ご注文、お見積りFAX24時間受付！03-3486-5314(渋谷店)・045-311-6830(横浜店)



〒221 横浜市神奈川区鶴屋町2-12-8 第1建設ビル1F
振込銀行：三和銀行 横浜駅前支店 普No.310852



〒150 東京都渋谷区渋谷1-12-7 三和渋谷ビル
▶振込銀行：さくら銀行渋谷宮益坂支店
㈱ソフトクリエイト 普No.5000340

●富士通パソコン専門ショップ

FM-LAB ソフトクリエイト

営業時間：AM11:00～PM7:30
日曜・祭日：AM11:00～PM6:00
定休日：渋谷店▶年中無休
横浜店▶年内無休

渋谷店／☎03-3486-0871㈹
横浜店／☎045-314-4777㈹

ソフトも大量展示
販売中！
お問い合わせください

フリータイム

お買上後も安心

ご注文の際は、必ず電話にて在庫と価格を確かめてから御送金下さい！

24時間 テレフォン ガイド



- ●新品価格情報 ☎03-3739-2947（テープ）
- ●中古ストック情報 ☎03-3739-2944（テープ）
- ●オンライン総合情報 ☎03-3736-7902（パソ通 1200ボー ID＝freetime）

〈価格表注意〉＊＝単品での買取、下取、販売はいたしません

NEC	税込販売
PC-9801FA(U)2	248,000
PC-9801FS/FX/NSL, 9821シリーズ	TEL3739-2947
PC-9801NA-C	368,000
PC-9801NA200相当品	346,000
PC-9801NA80相当品	297,000
PC-9801NST	175,000
PC-9821S1	TEL3739-2947
PC-KD1511(ノーマル 0.28mm)	TEL3739-2947
＊PC-PR1000-4用 葉書カセット	13,500
PC-PR101-TN103(熱転写)	52,500
PC-PR201-45L(ドットインパクト)	59,000
＊PC-PR201-45L用 シートフィーダ	21,000
PC-PR201-63(ドットインパクト)	75,000
＊PC-PR201-63/63A用 シートフィーダ	25,500
PC-PR201-63A(ドットインパクト)	96,000
＊PC-PR101-TN103用 シートフィーダ	9,000
9801NA/NST用 テンキー	11,500
＊9801NA/NST用大容量バッテリーパック	11,900
＊9801NA/NST用バッテリーパック用充電器	21,500
＊PC-9801N-22 サムマウス	8,300
PC-9872R マウス	8,300
PC-CD50S(CDロムドライブ、データ付)	63,000
MS-DOS Ver 3.3D拡張キット	6,400
MS-DOS Ver 3.3D基本セット	6,700
MS-DOS Ver 5.0A拡張キット	6,500
MS-DOS Ver 5.0A基本セット	7,800
MS-DOS-Basic Ver 6.1	13,800
MS-Windows Ver 3.0A	16,900
MS-Windows Ver 3.0A開発ツール	69,500

エプソン	税込販売
PC-386GS, 486GF/GRシリーズ	即納激安
PC-486GF2/5＋ODP486＋放熱版	284,000
PC-486GR2/5＋ODP486SX-25	393,000
PC-486GR3＋ODP486SX-25	418,000
PC-486GRWN＋ODP486SX-25	545,000
CR-5500(CRT 水平33.5kHz)	即納激安
AP-700(熱転写)	即納激安
HG-5130PC(インクジェット)	即納激安
＊HG-5130用 シートフィーダ	30,000
＊LP-2000用 マルチメディアフィーダ	21,500
VP-1047PC(ドットインパクト)	即納激安
VP-2061PC(ドットインパクト)	即納激安
GT-6000 GT40SPIF付	即納激安
PCHKB/PCSKB 256色付(ハイレゾボード)	即納激安
MS-DOS Ver 3.3	8,500
MS-DOS Ver 5.0	11,200
MS-Windows Ver 3.0A	19,800

各社	税込販売
アキュレート FD-3S(3HD×1)	14,800
アキュレート FD-3W(3HD×2)	22,800
アキュレート FD-5S(5HD×1)	24,000
アイワ PV-A24V5(2400MNP5)	29,800
アイワ PV-A96V5(9600ボー)	65,000
アイワ PV-CN24(NC/NSE/NST内蔵用)	27,500
アイワ PV-M24V5(2400MNP5電池可)	22,800
＊アーベル ACA-CRT(NA/NST用CRTアダプター)	3,900
キャラベル AV-125AR(NAR内蔵用)	67,000
キャラベル AV-200SXE(NA/NST内蔵用)	98,000
コムパック ProLinea-4-25s#120	245,000
＊キャノン BJ-10V/15Vシリーズ用 葉書フィーダ	8,500
＊キャノン BJ-10V/15Vシリーズ用 シート(葉書可)	13,500
キャノン BJ-10Vカスタム(バブルケーブル別売)	42,000
キャノン BJ-10Vセレクト(バブルケーブル別売)	50,500
キャノン BJ-15V(バブルケーブル別売)	67,000
キャノン BJ-330J(バブル3点4150セット)	105,000
エレコム EN-125(NA/NST内蔵用)	62,000
エレコム EN-200(NA/NST内蔵用)	98,000
＊エレコム M-180(トラックボール)	5,400
＊エレコム M-60(NL/NSL/H98/NWR/P用マウス)	4,300
ICM FT-100-DB/FB(外付SCSI)	71,000
ICM FT-120-DB/FB(外付SCSI)	85,000
ICM FT-240-DB/FB(外付SCSI)	122,000
ICM INTER-100F-FB(Fハードスロット用)	71,000
ICM INTER-100G(エプソン内蔵用)	71,000
ICM INTER-240F-FB(Fハードスロット用)	122,000
ICM INTER-240G(エプソン内蔵用)	122,000
ICM MO-3120(98セット)光磁気ディスク	178,000
ICM PACK-LA120(NAR内蔵用)	67,000
ICM PACK-SE200(NA/NST内蔵用)	98,000
インテル 387DX(33MHz)数値CPU	13,800
インテル 387SL(25MHz)数値CPU	13,800
インテル ODP486SX-20キャンペーン版	53,000
インテル ODP486SX-25キャンペーン版	70,000
I・O 98NT2-4M(NA/NL/NST用)	18,500
I・O EP-RB7D-8MS＋メモリーサーバー	43,000
I・O EP-SIM-4MS(エプソン内蔵用)	16,000
I・O EP-SIMn-4M(NAR内蔵用)	16,000
I・O FA34-14MS(FA内蔵用)＋メモリーサーバー	61,000
I・O FA34-4MS(FA内蔵用)＋メモリーサーバー	20,500
I・O NA34-4M(NAノーウエイトメモリースロット用)	18,000
I・O NA34-8M(NAノーウエイトメモリースロット用)	33,500
I・O NT34-6ML(NSTノーウエイトメモリースロット用)	23,000
I・O PC34R-2M(標準スロット用メモリーサーバー付)	17,000
I・O PC34R-4M(標準スロット用メモリーサーバー付)	26,000
I・O PC34R-8M(標準スロット用メモリーサーバー付)	41,000
I・O PK-Cx486DE(Cx486DLC25'ソフト付)	19,500
I・O PK-EP486D(Cx486DLC33'ソフト付)	20,500
I・O SDB-40ML(シリコン・ディスク)	178,000
I・O SIM61-2MS(9801-61U相当品)	8,800
I・O GA-1024W 標準スロット用 ハイレゾボード	73,000
ロジテック LHD-EN130(NAR内蔵用)	67,000
ロジテック LHD-NS40(NA/NST内蔵用)	38,000
ロジテック LHD-NS80(NA/NST内蔵用)	48,000
ロジテック LHD-NSL80(NSL内蔵用)	59,000
メガソフト STARFAX9624(FAXアダプター＆モデム)	57,000
メルコ EFA-4000S(FA内蔵用)	21,500
メルコ EMJ-4000S(標準スロット用)	25,800
メルコ ENA-4000(NAノーウエイトメモリースロット用)	18,000
メルコ ENA-8000(NAノーウエイトメモリースロット用)	33,500
メルコ ENT-6000S(NSTノーウエイトメモリースロット用)	23,500
メルコ HSC-97 387SL系数値CPU	9,800
メルコ HSC-D7 387DX系数値CPU	12,800
メルコ HSP-4SD/V(NEC286マシーン・パワーUP)	28,000
メルコ HSP-DL(Cx486DLCソフト付)	19,500
メルコ RCD-4000S(NA/NL/NST用)	18,500
メルコ XMC-2000S(9801-61U相当品)	9,800
メルコ XRE-4000(NAR内蔵用)	16,000
メルコ NLP98-D/U 標準スロット用LANセット	38,000
緑 A-120(外付SCSI)	67,000
緑 M-200-4E(外付SCSI)	89,000
緑 TF-120(安心館)	56,000
ミック FD-311NH(3HD/3DD×1 自動切替)	24,000
ミック FD-311NS(3HD×1 3DDソフト対応)	16,000
ミック FD-312NH(3HD/3DD×2 自動切替)	34,000
ミック FD-312NS(3HD×2 3DDソフト対応)	25,500
テクサ LU-FA3(F前面スロット用光磁気)	148,000
テクサ ST-120LBS(外付SCSI)	78,000
テクサ ST-220LB(外付SCSI)＋Press98	96,000
テクサ TR-FA120(Fハードスロット用)	76,000
テクサ TR-FA240(Fハードスロット用)	114,000
＊ノーブランド トラックボール	3,900
＊ノーブランド マウス	1,480
オムロン HS20G-BD(ハンディスキャナ)	29,800
オムロン HS40CL-H＋HS-BD(カラースキャナー)	52,000
オムロン MD24FB10V 2400MNPクラス10	27,500
オムロン MD24FN5V(NC/NSE/NST内蔵用)	27,500
オムロン MD24FP5V MNP5 電池可	21,800
オムロン MD96FB5V(9600ボー)	64,000
シャープ CU-14FD(ノーマル 0.31mm)	39,000
テクノジャパン PD125EX(外付SCSI)	67,000
テクノジャパン PD200EX(外付SCSI)	86,000
＊東京ニーズ TK-2(テンキー)	5,700
YHP DeskJet300J(インクジェット)	51,000

●表示価格はすべて消費税を含んでおります。

●表以外の下取交換もいたしております。TELにてご相談ください。●広告内容は全部予定です。実際の価格等は異なる場合があります。電話にてお確かめください。●新品はメーカー保証付。1週間以内の不良は確認の上交換いたします。中古品は、3ヶ月のフリータイム無料修理保証付。●お客様のご都合による返品・解約・変更はいたしません。

少ない予算でラクラクバージョンアップ。

誌上ショップ

確実にお手元へ・ソフトも豊富

ディスケット大特価セール(店頭販売のみ)		
10枚価格	5"2HD	3.5"2HD
マクセル	¥ 640	¥1,430
フジ	¥ 620	¥1,400
3M	¥ 650	¥1,400
TDK	¥ 650	¥1,260
ノーブランド	¥ 450	¥ 660

下取交換表(本体) 数字は差額です。

下取機種 \ 新品機種	9801NA	プロリニア4-33#240	PC-386NAR2	PC-486GR2/5
PC-9801DA(U)2	88,000	208,000	15,000	163,000
PC-9801DX(U)2	168,000	288,000	95,000	243,000
PC-9801FA(U)2	68,000	188,000	0	143,000
PC-9801N	213,000	333,000	140,000	288,000
PC-9801NC	58,000	178,000	0	133,000
PC-9801NS	183,000	303,000	110,000	258,000
PC-9801NS20	168,000	288,000	95,000	243,000
PC-9801NSE	163,000	283,000	90,000	238,000
PC-9801NSE40	139,000	259,000	66,000	214,000
PC-9801NST	138,000	258,000	65,000	213,000
PC-9801RA2	138,000	258,000	65,000	213,000
PC-9801RA21	103,000	223,000	30,000	178,000
PC-9801RS21	148,000	268,000	75,000	223,000
PC-386GE2(5)	138,000	258,000	65,000	213,000
PC-386GS2(5)	118,000	238,000	45,000	193,000
PC-386NW1B	128,000	248,000	55,000	203,000
下取無	248,000	378,000	電話にて	電話にて

下取交換表(プリンタ) 数字は差額です。

下取機種 \ 新品機種	PR1000-4	LP-2000PC	BJ-15V	DeskTop505
PC-PR150V	111,000	108,000	40,000	45,000
PC-PR150VH	108,000	105,000	37,000	42,000
PC-PR201-60	98,000	95,000	27,000	32,000
PC-PR201-60A	91,000	88,000	20,000	25,000
PC-PR201G	108,000	105,000	37,000	42,000
PC-PR201GS	103,000	100,000	32,000	37,000
PC-PR201J	98,000	95,000	27,000	32,000
PC-PR201X	91,000	88,000	20,000	25,000
AP-850PC	116,000	113,000	45,000	50,000
AP-900PC	108,000	105,000	37,000	42,000
VP-1350PC	115,000	112,000	44,000	49,000
VP-2050PC	105,000	102,000	34,000	39,000
VP-2600PC	93,000	90,000	22,000	27,000
BJ-10V	112,000	109,000	41,000	46,000
BJ-10Vカスタム	110,000	107,000	39,000	44,000
BJ-10Vセレクト	105,000	102,000	34,000	39,000
下取無	138,000	135,000	67,000	72,000

下取交換表(モニター) 数字は差額です。

下取機種 \ 新品機種	CU-14KDノーマル	KD-1521ノーマル	CMT-D14UDLS 33kHzハイレゾ	MF-5217 57kHzハイレゾ
N5913L	21,000	37,000	53,000	78,940
PC-KD853	20,000	36,000	52,000	77,940
PC-KD853N	17,000	33,000	49,000	74,940
PC-KD854	24,000	40,000	56,000	81,940
PC-KD854N	20,000	36,000	52,000	77,940
PC-KD881	4,000	20,000	36,000	61,940
PC-KD882	12,000	28,000	44,000	69,940
PC-TV354	9,000	25,000	41,000	66,940
PC-TV454	3,000	19,000	35,000	60,940
PC-TV455	0	11,000	27,000	52,940
CU-14FD	21,000	37,000	53,000	78,940
CU-14KD	―	36,000	52,000	77,940
XC-1498C	21,000	37,000	53,000	78,940
XC-1498C2	17,000	33,000	49,000	74,940
下取無	43,000	59,000	75,000	100,940

中古価格表

型番	中古販売価格	型番	中古販売価格
PC-9801DA(U)2	198,000	PC-9801UV21	61,000
PC-9801DS(U)2	148,000	PC-9801UX21	95,000
PC-9801DX(U)2	117,000	PC-9801VX2	75,000
PC-9801FA(U)2	218,000	PC-9801VX21	85,000
PC-9801N	65,000	PC-PR150VH	45,000
PC-9801NS	99,000	PC-PR201G	49,000
PC-9801NS20	122,000	PC-286GE2(5)	149,000
PC-9801NSE	124,000	PC-286GS2(5)	168,000
PC-9801NSE40	153,000	PC-286NF+1.25Mラム	64,000
PC-9801NST	140,000	PC-386NA	95,000
PC-9801NV	86,000	AP-850PC	35,000
PC-9801RA2	155,000	M-1724P	29,000
PC-9801RA21	183,000	BJ-10V	34,000
PC-9801RX2	89,000	BJ-130J(98)	49,000
PC-9801RX21	91,000	外付け100Mハードディスク	44,000
PC-9801UV11	65,000	外付け40Mハードディスク	32,000

宣伝商品在庫率90%以上(中古品は除く)

今すぐお電話を!

お申し込み

●通販(下取交換含む無休) 03-3739-2911
●来店(下取交換含む) 03-3739-8628
●中古販売専用 03-3739-3069

●在庫、価格、送料をご確認ください。
(送料・1ヶ口・本州¥1,000、北海道・四国・九州¥1,500、沖縄・離島は応相談)

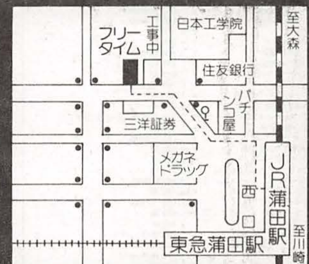
通販の方の振込先

●銀行に備えつけの振込用紙に下記のようにご記入ください。

振込銀行	種目	口座番号
富士銀行(カマタ)蒲田支店	当座	24143

口座名義	電話	住所
フリータイム(株)	03-3739-2911	東京都大田区西蒲田5-27-13

*必ず電信扱いでお振込みください。
ご入金確認後に発送いたします。
振込手数料はお客様負担です。



フリータイム(株)
AM10:00〜PM7:00火曜日定休
〒144 東京都大田区西蒲田5-27-13

●在庫品は即日発送、即日お持ち帰り可能です。
●下取交換の方は、下取品(附属品等含む)宅配便で。着荷、入金(差額、送料)が確認されしだい発送となります。
●ショッピングクレジット希望の方は申し込み用紙をお送りします。
クレジット成立次第発送いたします。
中古品等一部クレジット販売をお断りする商品があります。
●クレジットカードは扱っていません。

クレジット金利率							
1回	3回	6回	12回	24回	36回	48回	60回
2.06	3.00	4.00	5.50	11.5	16.0	21.0	27.0

お問合せ ご注文は ☎03-5374-2608 FAX.03-5374-2609 定休日：毎週火曜日 受付時間 AM11：00▶PM7：00

〈振込口座〉三和銀行 烏山(からすやま)支店 普通口座：3719463
〈振込名義〉有限会社クレバリー

〒156 東京都世田谷区桜上水2-26-9

FUJITSU FM TOWNS II

セットの組み合わせは自由に設定できます
（送料は一個口につき1000円～1500円 内税表示）

正社員募集中！ 詳しくはお電話でお問い合せ下さい。
9801・スーパーファミコン用ソフト高価買い取り実施中!!

TOWNS II-HR20基本セット

- FM-TOWNS II-HR20 定価¥328,000
- FMT-DP533(ディスプレー) 定価¥ 69,800
- FMT-KB101A(JISキーボード) 定価¥ 10,000
- マウスパッド 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800

合計定価¥422,400

安過ぎて表示出来ません!

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,420	¥10,100	¥32,000×4
36回	¥11,115	¥10,700	なし

TOWNS II-HR20スペシャルセット

- FM-TOWNS II-HR20 定価¥328,000
- FMT-DP5351(高級ディスプレー) 定価¥ 89,800
- FMT-KB107 定価¥ 30,000
- FMPR-204B(プリンター) 定価¥ 80,000
- FM60-711(プリンターケーブル) 定価¥ 6,800
- マウスパッド 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800

合計定価¥549,200

税込特価 ¥406,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥10,600	¥10,000	¥35,000×5
48回	¥11,400	¥10,400	なし

TOWNS II-UG20中学英語セット

- FM-TOWNS II-UG20 定価¥268,000
- FMT-KB101A(JISキーボード) 定価¥ 10,000
- NEW HORIZON 1～3年 各 定価¥9,700×3
- (NEW CROWNやSUNSHINEに変更もできます)
- 丸暗記英単語1～3年 各 定価¥14,000×3
- Ani Vox(英検 3・4級) 定価¥ 18,000
- マウスパッド 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス

合計定価¥371,900

税込特価 ¥305,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
20回	¥11,420	¥11,000	¥41,000×3
36回	¥12,320	¥9,900	なし

TOWNS II-UG20スペシャルセット

- FM-TOWNS II-UG20 定価¥268,000
- FMT-KB101A(JISキーボード) 定価¥ 10,000
- FMPR-204B(プリンター) 定価¥ 80,000
- FM60-711(プリンターケーブル) 定価¥ 6,800
- マウスパッド 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800

合計定価¥379,400

税込特価 ¥284,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	¥11,570	¥11,000	¥40,000×3
30回	¥13,920	¥11,000	なし

TOWNS II-HR20ハードディスクセット

- FM-TOWNS II-HR20 定価¥328,000
- FMT-DP5351 定価¥ 89,800
- FMT-KB107 定価¥ 30,000
- GF-240(240MBハードディスク) 定価¥148,000
- MS-DOS Ver3.1 定価 ¥9,800
- MS-WINDOWS MME 定価¥ 34,800
- マウスパッド 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス

合計定価¥645,200

税込特価 ¥479,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
36回	¥11,127	¥10,300	¥32,000×6
42回	¥15,498	¥13,900	なし

TOWNS II-HR20ワープロセット

- FM-TOWNS II-HR20 定価¥328,000
- FMT-DP5351(高級ディスプレー) 定価¥ 89,800
- FMT-KB107(テンキー付キーボード) 定価¥ 30,000
- FMJP-101G(インクジェットプリンター) 定価¥ 79,800
- FM60-711(プリンターケーブル) 定価¥ 6,800
- FM-OASYS(ワープロソフト) 定価¥ 55,000
- マウスパッド 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス

合計定価¥594,200

税込特価 ¥458,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥11,920	¥11,000	¥41,000×5
48回	¥13,740	¥11,700	なし

TOWNS II-UG20ハードディスクセット

- FM-TOWNS II-UG20 定価¥268,000
- FMT-KB101A(JISキーボード) 定価¥ 30,000
- EFX-140G(140MBハードディスク) 定価¥138,000
- MS-DOS Ver3.1 定価¥ 9,800
- マウスパッド 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームソフト1枚 定価¥ 9,800

合計定価¥460,400

税込特価 ¥323,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,520	¥10,200	¥30,000×4
36回	¥12,290	¥10,500	なし

TOWNS II-UG20ワープロセット

- FM-TOWNS II-UG20 定価¥268,000
- FMT-KB107(テンキー付キーボード) 定価¥30,000
- FMJP-101G(インクジェットプリンター) 定価¥79,800
- FM60-711(プリンターケーブル) 定価¥6,800
- FM-OASYS(ワープロソフト) 定価¥55,000
- マウスパッド 定価¥2,800
- クリーナー 定価¥2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス

合計定価¥444,400

税込特価 ¥355,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,960	¥10,000	¥40,000×4
42回	¥10,880	¥10,300	なし

TOWNS II-HR100高級セット

- FM-TOWNS II-HR100 定価¥408,000
- FMT-DP5351(高級ディスプレー) 定価¥ 89,800
- FMT-KB107(テンキー付キーボード) 定価¥ 30,000
- FMPR-204B(プリンター) 定価¥ 80,000
- FM60-711(プリンターケーブル) 定価¥ 6,800
- マウスパッド 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームソフト1枚 定価¥9,800

合計定価¥629,200

税込特価 ¥469,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
36回	¥10,0450	¥98,000	¥33,000×6
48回	¥13,060	¥12,000	なし

TOWNS II-HR200最高級セット

- FM-TOWNS II-HR200 定価¥468,000
- FMT-DP5351(高級ディスプレー) 定価¥ 89,800
- FMT-KB107(テンキー付キーボード) 定価¥ 30,000
- FMPR-204B(プリンター) 定価¥ 80,000
- FM60-711(プリンターケーブル) 定価¥ 6,800
- マウスパッド 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームソフト1枚 定価¥9,800

合計定価¥689,200

税込特価 ¥513,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
36回	¥11,305	¥10,200	¥39,000×6
60回	¥12,030	¥11,100	なし

TOWNS II-UG20通信セット

- FM-TOWNS II-UG20 定価¥268,000
- FMT-KB101A(JISキーボード) 定価¥ 10,000
- FMMD-311G(モデム) 定価¥ 35,800
- TOWNS-VNET 定価¥ 18,000
- Air-Warrior 定価¥ 7,800
- Habitat 定価¥ 6,800
- XE-1ST2(ジョイスティック) 定価¥ 5,900
- マウスパッド定価¥2,800 クリーナー定価¥2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス

合計定価¥357,100

税込特価 ¥289,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
20回	¥10,772	¥10,300	¥40,000×3
30回	¥11,948	¥11,300	なし

TOWNS II-UG20ビデオ編集セット

- FM-TOWNS II-UG20 定価¥268,000
- FMT-KB101A(JISキーボード) 定価¥10,000
- FMT-412A(ビデオカードII) 定価¥40,000
- FMT-461(フルカラーカード) 定価¥128,000
- XMT-2000S(増設2MBラム) 定価¥9,800
- HOME STUDIO 定価¥12,800
- マウスパッド 定価¥2,800
- クリーナー 定価¥2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス

合計定価¥473,400

税込特価 ¥384,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥11,340	¥10,700	¥44,00×4
42回	¥13,170	¥11,100	なし

TOWNS II-HG20スペシャルセット

- FM-TOWNS II-HG20 定価¥303,000
- FMT-DP5351(高級ディスプレー) 定価¥ 89,800
- FMT-KB107(テンキー付キーボード) 定価¥ 30,000
- FMPR-204B(プリンター) 定価¥ 80,000
- FM60-711(プリンタケーブル) 定価¥ 6,800
- マウスパッド 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800

合計定価¥524,200

税込特価 ¥389,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥11,660	¥11,500	¥41,000×4
42回	¥12,230	¥11,300	なし

TOWNS II-HG100高級セット

- FM-TOWNS II-HG100 定価¥383,000
- FMT-DP53511(高級ディスプレー) 定価¥ 89,800
- FMT-KB107(テンキー付キーボード) 定価¥ 30,000
- FMPR-204B(プリンター) 定価¥ 80,000
- FM60-711(プリンタケーブル) 定価¥ 6,800
- マウスパッド 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームソフト1枚 定価¥ 9,800

合計定価¥604,200

税込特価 ¥448,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥11,120	¥10,800	¥40,000×5
48回	¥15,640	¥11,400	なし

TOWNS II-UG40高級セット

- FM-TOWNS II-UG40 定価¥318,000
- FMT-KB101A(JISキーボード) 定価¥ 10,000
- FMPR-204B(プリンター) 定価¥ 80,000
- FM60-711(プリンターケーブル) 定価¥ 6,800
- マウスパッド 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームソフト1枚 定価¥ 9,800

合計定価¥429,400

税込特価 ¥325,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,460	¥10,300	¥30,000×4
36回	¥11,120	¥10,600	なし

TOWNS II-UG80高級セット

- FM-TOWNS II-UG80 定価¥338,000
- FMT-KB101A(JISキーボード) 定価¥10,000
- FMPR-204B(プリンター) 定価¥80,000
- FM60-711(プリンターケーブル) 定価¥6,800
- マウスパッド 定価¥2,800
- クリーナー 定価¥2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームソフト1枚 定価¥9,800

合計定価¥449,400

税込価格 ¥339,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥11,036	¥10,300	¥34,000×4
36回	¥14,362	¥11,000	なし

TOWNS ハードディスク

- ①外付100MB 特価¥69,000
- ②外付120MB 特価¥72,000
- ③外付140MB 特価¥78,000
- ④外付240MB 特価¥98,000
- ⑤内蔵100MB(HR/HG/CX用) 特価¥63,000
- ⑥内蔵140MB(HR/HG/CX用) 特価¥72,000

TOWNS 周辺機器

FMT-DP533	特価¥ 52,800
FMT-DP5351	特価¥ 69,800
FMT-DP5361	特価¥106,500
FMT-KB101A(JISキーボード)	特価¥ 8,000
FMT-KB107(テンキー付キーボード)	特価¥ 23,000
FMPR-204B(プリンターケーブル付)	特価¥ 45,800
FMJP-101G(プリンターケーブル付)	特価¥ 66,800
FMT-SP101(アンプスピーカー)	特価¥ 24,800
FMT-MD403(MIDI音源カード)	特価¥ 58,000
FMT-412A(ビデオカードII)	特価¥ 32,500
FMT-TU101(TVチューナー/HR・HG用)	特価¥ 32,300
FMT-416(TVチューナー/UG用)	特価¥ 31,800

TOWNS 周辺機器

FMT-361(オーバードライブカード)	特価¥ 72,000
FMT-461(フルカラーカード)	特価¥102,000
FMMD-311G(モデム)	特価¥ 29,500
XMT-2000S(増設2MBラム)	特価¥ 8,500
XE-1ST2(ジョイスティック)	特価¥ 5,800
MS-DOS Ver3.1	特価¥ 8,000
MS-DOS Ver5.0	特価¥ 10,500
MS-WINDOWS MME	特価¥ 27,800
F-BASIC386 V2.1	特価¥ 19,800
FM-OASYS Ver1.0	特価¥ 41,800
FM-OASYS Ver1.0(ハードディスク用)	特価¥ 43,800
Lotus1-2-3 R2.3J	特価¥ 69,800

TOWNS 教育ソフト

NEW HORIZON 1～3年	特価各¥ 8,800
NEW CROWN 1～2年	特価各¥ 8,800
SUNSHINE 1～2年	特価各¥ 8,800
丸暗記英単語 中学 1～3年	特価各¥11,800
中学英語完全マスター!/My Fair Lady	特価各¥26,800
ハイパーメディア米会話My Fair Lady 1～4	特価各¥15,800
ハイパーメディアNHK続基礎英語 1～3	特価各¥10,800
NHK実践英会話	特価 ¥10,800
Ani Vox(英検 3・4級)	特価 ¥15,800
トップス-CAI 数学はかせ 全6巻	特価 ¥ 8,800
日本の歴史(古代・貴族・戦国・維新)	特価各¥ 7,000
広辞苑 CD-ROM	特価 ¥23,800

書留注文書／買取申込書BM1月号

新品ソフトの御注文は右申込書で

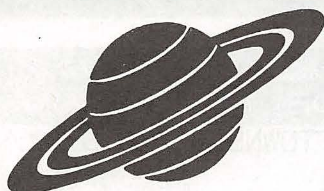
フリガナ
住所（〒 ）
（TEL）
名前 | 年令 才 | 保護者 印
使用機種 | DISKのサイズ（5インチ・3.5インチ両方向）
商品名
① ③ ⑤
② ④ ⑥

スーパーファミコン・9801用 ソフト高価買い取りします!

- ソフトを売りたい場合は、左記の申込書に記入のうえソフトと一緒に郵便小包か宅急便でお送り下さい。
- 18才未満の方は保護者の押印が必要です。
- ソフトは5本以上でお送り下さい。
- 箱・説明書・付属品は心ず付けてお送り下さい。
- 箱・説明書がない場合、原則として買い取りできません。
- 故障品は一切買い取り致しませんので送らないで下さい。
- スーパーファミコンの本体は10,000円程で買い取りします。
- ソフトが送られてきてからお金が届くまで10日程かかります。
- 9801・TOWNS以外のパソコンソフト(8801／X68000／MSX等)とメガドライブソフトは、買い取りしておりません。

至甲州街道
至調布
至新宿
京王線 桜上水
三和銀行
永代信用組合
水道道路
〒
交番
(駅から2つめの信号)
毎週 火曜定休
クレバリー

パソコンなら当店に安心しておまかせ下さい



FUTURE LAND

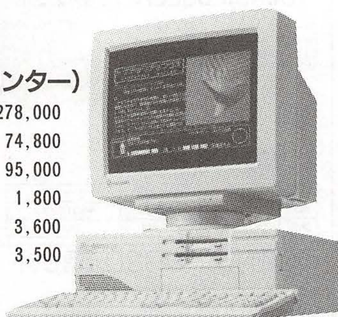
〒364 埼玉県北本市本宿2－40

フューチャーランド北本　（有）明光電気商会

TEL 0485(91)2199 FAX 0485(92)9301 お申し込みは、電話かFAXでどうぞ●●●

NEC PC-9801 FX 2/U2

PC-9801 FX 2/U2



Aセット（本体＋CRT＋プリンター）

- ●PC-9801FX2/U2 …………………… ¥278,000
- ●CU-14FD（CRT0.31㎜/シャープ）· ¥ 74,800
- ●PC-PR201/45L（15インチプリンター）·· ¥ 95,000
- ●ブランクディスケット1箱 ………… ¥ 1,800
- ●15インチプリンター用紙 ………… ¥ 3,600
- ●キーボードカバー ………………… ¥ 3,500

標準価格計　¥456,700

ご提供価格　¥290,000

クレジット例（消費税込みの価格）

24回	1回目 15,650	2～24回 14,800
36回	1回目 10,738	2～36回 10,600
60回	1回目 9,734	2～60回 7,100

Bセット（本体＋CRT＋カラープリンター）

- ●PC-9801FX2/U2 …………………… ¥278,000
- ●PC-KD1521（0.31㎜/CRT）…… ¥ 89,800
- ●PC-PR201/63A（カラープリンター）·· ¥15,8000
- ●ブランクディスケット1箱 ………… ¥ 1,800
- ●15インチプリンター用紙 ………… ¥ 3,600
- ●キーボードカバー ………………… ¥ 3,500

標準価格計 ………………………… ¥534,700

ご提供価格　¥349,000

24回	1回目 19,088	2～24回 17,800
36回	1回目 14,902	2～36回 12,700
60回	1回目 14,339	2～60回 8,500

Dセット（本体＋CRT＋プリンター）

- ●PC-9801FX2/U2 …………………… ¥278,000
- ●PC-KD1521（0.31㎜/CRT）…… ¥ 89,800
- ●PC-PR201/63（15インチプリンター）…… ¥125,000
- ●ブランクディスケット1箱 ………… ¥ 1,800
- ●15インチプリンター用紙1箱 ……… ¥ 3,600
- ●キーボードカバー ………………… ¥ 3,500

標準価格計 ………………………… ¥501,700

ご提供価格　¥322,000

24回	1回目 18,138	2～24回 16,400
36回	1回目 14,361	2～36回 11,700
60回	1回目 9,832	2～60回 7,900

Cセット（本体＋CRT＋プリンター＋ハードディスク）

- ●PC-9801FX2/U2 …………………… ¥278,000
- ●PC-KD1521（0.31㎜/CRT）…… ¥ 89,800
- ●PC-PR201/63（15インチプリンター）··· ¥125,000
- ●HD-101A（ティアック/100メガHDD）………… ¥128,000
- ●ブランクディスケット1箱 ………… ¥ 1,800
- ●15インチプリンター用紙 ………… ¥ 3,600
- ●キーボードカバー ………………… ¥ 3,500

標準価格計 ………………………… ¥629,700

ご提供価格　¥398,000

24回	1回目 21,748	2～24回 20,300
36回	1回目 16,403	2～36回 14,500
60回	1回目 10,063	2～60回 9,800

Eセット（本体＋CRT）

- ●PC-9801FX2/U2 …………………… ¥278,000
- ●CU-14FD（CRT0.31㎜/シャープ）…… ¥ 74,800
- ●ブランクディスケット1箱 ………… ¥ 1,800
- ●キーボードカバー ………………… ¥ 3,500

標準価格計 ………………………… ¥358,100

ご提供価格　¥233,000

24回	1回目 12,368	2～24回 11,900
36回	1回目 9,207	2～36回 8,500
60回	1回目 8,085	2～60回 5,700

NEC PC-9801 FS 2/U2

Aセット（本体＋CRT＋プリンター）

- ●PC-9801FS2/U2 …………………… ¥348,000
- ●PC-KD1521（0.31㎜/CRT）…… ¥ 89,800
- ●PC-PR201/63（15インチプリンター）·· ¥125,000
- ●ブランクディスケット1箱 ………… ¥ 1,800
- ●15インチプリンター用紙 ………… ¥ 3,600
- ●キーボードカバー ………………… ¥ 3,500

標準価格計 ………………………… ¥571,700

ご提供価格　¥366,000

24回	1回目 19,260	2～24回 18,700
36回	1回目 16,280	2～36回 13,300
60回	1回目 9,966	2～60回 9,000

Cセット（本体＋CRT＋プリンター）

- ●PC-9801FS2/U2 …………………… ¥348,000
- ●CU-14FD（CRT0.31㎜/シャープ）…… ¥ 74,800
- ●PC-PR201/45L（15インチプリンター）…… ¥ 95,000
- ●ブランクディスケット1箱 ………… ¥ 1,800
- ●15インチプリンター用紙 ………… ¥ 3,600
- ●キーボードカバー ………………… ¥ 3,500

標準価格計 ………………………… ¥526,700

ご提供価格　¥333,000

24回	1回目 17,844	2～24回 17,000
36回	1回目 14,841	2～36回 12,100
60回	1回目 8,390	2～60回 8,200

Bセット（本体＋CRT＋プリンター＋ハードディスク）

- ●PC-9801FS2/U2 …………………… ¥348,000
- ●PC-KD1521（0.31㎜/CRT）…… ¥ 89,800
- ●PC-PR201/63（15インチプリンター）…… ¥125,000
- ●HD-101A（ティアック/100メガHDD）………… ¥128,000
- ●ブランクディスケット1箱 ………… ¥ 1,800
- ●15インチプリンター用紙 ………… ¥ 3,600
- ●キーボードカバー ………………… ¥ 3,500

標準価格計 ………………………… ¥699,700

ご提供価格　¥439,000

24回	1回目 23,786	2～24回 22,400
36回	1回目 17,873	2～36回 16,000
60回	1回目 11,663	2～60回 10,800

Dセット（本体＋CRT）

- ●PC-9801FS2/U2 …………………… ¥348,000
- ●CU-14FD（CRT0.31㎜/シャープ）…… ¥ 74,800
- ●ブランクディスケット1箱 ………… ¥ 1,800
- ●キーボードカバー ………………… ¥ 3,500

標準価格計 ………………………… ¥428,100

ご提供価格　¥267,000

24回	1回目 15,011	2～24回 13,600
36回	1回目 11,962	2～36回 9,700
60回	1回目 11,139	2～60回 6,500

NEC PC-9801 US

Aセット（本体＋CRT＋プリンター）

- ●PC-9801US …………………………… ¥248,000
- ●CU-14FD（CRT0.31㎜/シャープ）……… ¥ 74,800
- ●PC-PR201/45L（15インチプリンター）·· ¥ 95,000
- ●ブランクディスケット1箱 ………… ¥ 1,800
- ●15インチプリンター用紙 ………… ¥ 3,600
- ●キーボードカバー ………………… ¥ 3,500

標準価格計 ………………………… ¥426,700

ご提供価格　¥273,000

24回	1回目 15,478	2～24回 13,900
36回	1回目 12,860	2～36回 9,900
60回	1回目 8,207	2～60回 6,700

Cセット（本体＋CRT＋カラープリンター＋80メガHDD）

- ●PC-9801US …………………………… ¥248,000
- ●PC-KD1521（0.31㎜/CRT）…… ¥ 89,800
- ●PC-PR201/63A（カラープリンター）…… ¥158,000
- ●PH-80（TEAC/80メガHDD）…… ¥108,000
- ●ブランクディスケット1箱 ………… ¥ 1,800
- ●15インチプリンター用紙1箱 ……… ¥ 3,600
- ●キーボードカバー ………………… ¥ 3,500

標準価格計 ………………………… ¥612,700

ご提供価格　¥389,000

24回	1回目 22,198	2～24回 19,800
36回	1回目 15,056	2～36回 14,200
60回	1回目 14,461	2～60回 9,500

Bセット（本体＋CRT＋80メガHDD＋プリンター）

- ●PC-9801US …………………………… ¥248,000
- ●PC-KD1521（0.31㎜/CRT）…… ¥ 89,800
- ●PH-80（TEAC/80メガHDD）…… ¥108,000
- ●PC-PR201/63（15インチプリンター）…… ¥125,000
- ●ブランクディスケット1箱 ………… ¥ 1,800
- ●15インチプリンター用紙 ………… ¥ 3,600
- ●キーボードカバー ………………… ¥ 3,500

標準価格計 ………………………… ¥579,700

ご提供価格　¥370,000

24回	1回目 19,571	2～24回 18,900
36回	1回目 14,545	2～36回 13,500
60回	1回目 9,978	2～60回 9,100

Dセット（本体＋CRT）

- ●PC-9801US …………………………… ¥248,000
- ●CU-14FD（CRT0.31㎜/シャープ）· ¥ 74,800
- ●ブランクディスケット1箱 ………… ¥ 1,800
- ●キーボードカバー ………………… ¥ 3,500

標準価格計 ………………………… ¥333,100

ご提供価格　¥216,000

24回	1回目 12,196	2～24回 11,000
36回	1回目 11,329	2～36回 7,800
60回	1回目 6,558	2～60回 5,300

今月の特選品コーナー

●NEC/カラーラップトップパソコン
PC-9801T-F51　¥850,000
1台限り大特価 488,000円

●NEC/ワープロ
文豪HYPER7　¥268,000
大特価 158,000円

●NEC/ワープロ
文豪mini 7RA　¥278,000
大特価 168,000円

●NEC/ハイパー98
PC-H98 model 90-100　¥1,145,000
1台限超特価 687,000円

●NEC/プリンター
PC-PR201/45L　¥ 95,000
大特価 66,000円

●NEC/プリンター
PC-PR101/63　¥115,000
1台限超特価 74,000円

●NEC/カラープリンター
PC-PR201/80LA　¥275,000
1台限超特価 178,000円

●NEC/プリンター
PC-PR150VL　¥ 84,800
1台限大特価 59,000円

●NEC/プリンター
PC-PR150N　¥ 69,800
大特価 49,000円

●NEC/0.31㎜CRT
N5913R　¥105,000
大特価 69,000円

●TEAC/100メガHDD
HD-101A　¥128,000
超特価 69,000円

●TEAC/ノート用100メガHDD
PH-80　¥108,000
超特価 60,000円

周辺機器・

- PC-PR201/63A（NEC/カラープリンター）··· ¥158,000→118,000円
- PC-PR201/63（NEC/プリンター）………… ¥125,000→ 95,000円
- PC-PR101/T165（NEC/プリンター）……… ¥120,000→ 88,000円
- PC-PR101/T103（NEC/プリンター）……… ¥ 99,800→ 74,000円
- PC-PR201/TC100（NEC/カラー熱転写）··· ¥168,000→126,000円
- PC-PR1000/4（NEC/ページプリンター）…… ¥188,000→140,000円
- PC-PR2000/4（NEC/EPカートリッジ付）…… ¥445,000→325,000円
- PC-FD311（NEC/3.5インチ1ドライブ）…… ¥ 68,000→ 53,000円
- PC-FD312（NEC/3.5インチ2ドライブ）…… ¥ 88,000→ 68,000円
- PC-FD511（NEC/5インチ1ドライブ）……… ¥ 78,000→ 61,000円
- PC-FD512（NEC/5インチ2ドライブ）……… ¥ 98,000→ 76,000円
- PC-HD100RB2（NEC/100メガHDDボード付）·· ¥125,000→ 93,000円
- PC-HD170RB2（NEC/100メガHDDボード付）…… ¥185,000→138,000円
- PC-HD300RB（NEC/300メガHDDボード付）· ¥325,000→238,000円

●アフターケア完全保証　●全国無料配達（10万円以上）　●ビジネスソフト特価販売中　●ご提供価格に

専門店だからこそ購入後のアフターフォローが違います

まずお電話を!

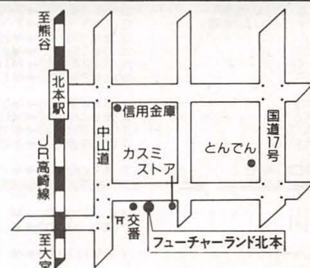
お申し込み方法

■現金一括の場合

お電話にて在庫の確認の上、現金書留又は銀行振込にてお願いします。
(あさひ銀行北本支店 普通No.123744 (有)明光電気商会)

■クレジットの場合

お電話でお申し込み下さい。申し込み用紙をお送りしますので所定事項をご記入の上ご返送下さい。



アフターフォローはもちろんですが

ご提供価格にも自信あり!!

NECストア・PIプラザ店

NEC PC-9801FA2/U2

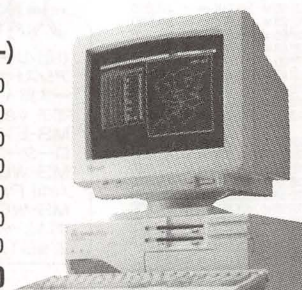
PC-9801 FA2/U2

Aセット(本体+CRT+プリンター)

- ●PC-9801FA2/U2 ············ ¥458,000
- ●CU-14FD(CRT0.31mm/シャープ) ¥ 74,800
- ●PC-PR201/63(15インチプリンター) ¥125,000
- ●ブランクディスケット1箱 ········ ¥ 1,800
- ●15インチプリンター用紙 ········ ¥ 3,600
- ●キーボードカバー ············ ¥ 3,500

標準価格計 ···················· ¥666,700

ご提供価格 ¥423,000



クレジット例(消費税込みの価格)

24回	1回目 22,542	2~24回 21,600
36回	1回目 17,811	2~36回 15,400
60回	1回目 11,615	2~60回 10,400

Bセット(本体+CRT+カラープリンター)

- ●PC-9801FA2/U2 ·················· ¥458,000
- ●PC-KD1521(0.31mm/CRT) ······ ¥ 89,800
- ●PC-PR201/63A(15インチカラープリンター) ·· ¥158,000
- ●ブランクディスケット1箱 ············ ¥ 1,800
- ●15インチプリンター用紙 ············ ¥ 3,600
- ●キーボードカバー ················ ¥ 3,500

標準価格計 ························ ¥714,700

ご提供価格 ¥466,000

24回	1回目 24,736	2~24回 23,800
36回	1回目 18,414	2~36回 17,000
60回	1回目 16,171	2~60回 11,400

Dセット(本体+CRT+プリンター)

- ●PC-9801FA2/U2 ·················· ¥458,000
- ●CU-14FD(CRT0.31mm/シャープ) ····· ¥ 74,800
- ●PC-PR201/45L(15インチプリンター) ······· ¥ 95,000
- ●ブンラクディスケット1箱 ············ ¥ 1,800
- ●15インチプリンター用紙 ············ ¥ 3,600
- ●キーボードカバー ················ ¥ 3,500

標準価格計 ························ ¥636,700

ご提供価格 ¥403,000

24回	1回目 20,987	2~24回 20,600
36回	1回目 15,985	2~36回 14,700
60回	1回目 11,554	2~60回 9,900

Cセット(本体+CRT+プリンター+ハードディスク)

- ●PC-9801FA2/U2 ·················· ¥458,000
- ●PC-KD1521(0.31mm/CRT) ······ ¥ 89,800
- ●PC-PR201/63(15インチプリンター) ········ ¥125,000
- ●HD-101A(ティアック/100メガHDD) ········ ¥128,000
- ●ブランクディスケット1箱 ············ ¥ 1,800
- ●15インチプリンター用紙 ············ ¥ 3,600
- ●キーボードカバー ················ ¥ 3,500

標準価格計 ························ ¥809,700

ご提供価格 ¥518,000

24回	1回目 28,779	2~24回 26,400
36回	1回目 20,364	2~36回 18,900
60回	1回目 16,329	2~60回 12,700

Eセット(本体+CRT)

- ●PC-9801FA2/U2 ·················· ¥458,000
- ●CU-14FD(CRT0.31mm/シャープ) ····· ¥ 74,800
- ●ブランクディスケット1箱 ············ ¥ 1,800
- ●キーボードカバー ················ ¥ 3,500

標準価格計 ························ ¥538,100

ご提供価格 ¥334,000

24回	1回目 19,071	2~24回 17,000
36回	1回目 12,657	2~36回 12,200
60回	1回目 9,868	2~60回 8,200

NEC PC-9801NS/T

Aセット(ノート本体+プリンター+ケーブル)

- ●PC-9801NS/T ···················· ¥288,000
- ●PC-PR150N(プリンター) ·········· ¥ 69,800
- ●ノート用プリンターケーブル ········ ¥ 7,800

標準価格計 ························ ¥365,600

ご提供価格 ¥238,000

24回	1回目 13,906	2~24回 12,100
36回	1回目 8,788	2~36回 8,700
60回	1回目 9,575	2~60回 5,800

Bセット(ノート本体+80メガHDD+プリンター+ケーブル)

- ●PC-9801NS/T ···················· ¥288,000
- ●PH80(TEAC/80メガHDD) ······ ¥108,000
- ●PC-PR150N(プリンター) ·········· ¥ 69,800
- ●ノート用プリンターケーブル ········ ¥ 7,800

標準価格計 ························ ¥473,600

ご提供価格 ¥298,000

24回	1回目 16,272	2~24回 15,200
36回	1回目 14,269	2~36回 10,800
60回	1回目 9,758	2~60回 7,300

NEC PC-IN 502N

パーソナルイメージスキャナ

- ●原稿サイズ A4
- ●有効読取りサイズ 203×297mm
- ●有効読取り画素数 2560×3740画素
- ●読取り速度 3msec/line
- ●標準価格 ¥99,800

ご提供価格 ¥69,000
(ケーブルは付属されています)

12回	1回目 6,714	2~12回 6,600
18回	1回目 4,804	2~18回 4,500
24回	1回目 4,215	2~24回 3,500

NEC PC-9801CS2

32ビットパワーをスタイリッシュなボディに凝縮

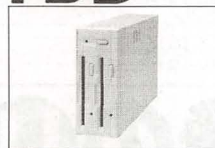
- ●PC-9801CS2 ¥398,000
  ご提供価格 ¥288,000
- ●PC-9801CS5 (40メガHDD内蔵) ¥548,000
  ご提供価格 ¥390,000

クレジット例はCS2

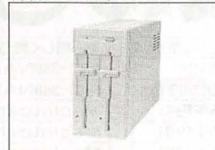
24回	1回目 15,494	2~24回 14,700
36回	1回目 11,605	2~36回 10,500
60回	1回目 12,678	2~60回 7,000

アルファデータ

FDD



(写真はAD-F35W)



(写真はAD-F50W)

■AD-F35WA(3.5インチ2ドライブ自動切換)
標準価格····· ¥49,800
ご提供価格 ¥38,800

■AD-F35W (3.5インチ2ドライブ2HD専用)
標準価格····· ¥39,800
ご提供価格 ¥31,000

■AD-F50WA(5インチ2ドライブ自動切換)
標準価格····· ¥59,800
ご提供価格 ¥46,600

■AD-F50W (5インチ2ドライブ2HD専用)
標準価格····· ¥49,800
ご提供価格 ¥38,800

■AD-F35SA··· ¥32,800 ご提供価格 ¥26,200
(3.5インチ1ドライブ自動切換)
■AD-F35S····· ¥22,800 ご提供価格 ¥18,200
(3.5インチ1ドライブ2HD専用)
■AD-F35FA··· ¥29,800 ご提供価格 ¥23,800
(3.5インチ1ドライブ自動切換/PC-9801FA,FX,FS内蔵用)
■AD-F50SA··· ¥47,800 ご提供価格 ¥38,200
(5インチ1ドライブ自動切換)
■AD-F50S····· ¥37,800 ご提供価格 ¥30,200
(5インチ1ドライブ2HD専用)

その他

- 10Key-98(ニーズ/ノート用10ギー) ············ ¥ 13,000→ 9,000円
- T98-S001(ウェーブ/ノート用CRTアダプター)·· ¥ 9,800→ 7,800円
- PC-IN503G(NEC/イメージスキャナー) ······ ¥145,000→108,000円
- PC-IN506(NEC/カラースキャナー) ·········· ¥228,000→172,000円
- CMZ-24/4(NEC/モデム) ···················· ¥ 34,800→ 28,600円
- CMZ-24/5(NEC/モデム) ···················· ¥ 39,800→ 32,600円
- 文豪mini5SX(NEC/ワープロ) ·············· ¥198,000→130,000円
- 文豪mini5Si(NEC/ノートワープロ) ·········· ¥168,000→110,000円
- 文豪mini7SX(NEC/ワープロ) ·············· ¥228,000→150,000円
- PC-KD1511(NEC/0.28mmCRT) ·············· ¥118,000→ 86,000円
- SD-600(コーワ/縦型ラック) ················ ¥ 25,000→ 15,000円
- EMJ-2000R(メルコ/EMS2メガ) ·············· ¥ 29,800→ 23,300円
- FS34-4M(10/FS-FX用内蔵4メガRAM)···· ¥ 35,000→ 29,800円
- FA34-4M(10/FA用内蔵4メガRAM)·········· ¥ 35,000→ 29,800円

フューチャーランド U-Comコーナー

CPU(6ヵ月保証付)

- ●PC-9801Tmodel F5(カラーラップトップ/40メガ内蔵)·····430,000円
- ●PC-9801VM2(RAM640K) ························ 95,000円
- ●PC-9801TmodelF71(カラーラップトップ/100メガ内蔵)······440,000円
- ●JXmodel5セット(IBM/カラーCRT+プリンター+ソフト付)·· 40,000円

プリンター(3ヵ月保証付)

- ●PC-PR100/40(新品同様) ························ 50,000円
- ●PC-PR201(トラクター付) ························ 35,000円

ディスプレー(3ヵ月保証付)

- ●PC-KD551K(0.39mm/デジタル)·················· 28,000円
- ●PC-8853N(0.31mm/デジタル) ·················· 35,000円

ディスクドライブ(3ヵ月保証付)

- ●SNE-IIN(SNE/5インチ2HD2ドライブ)················40,000円
- ●PC-9881K(8インチ2ドライブ) ························28,000円
- ●FDC-375(アクセル/3.5インチ1ドライブ)················19,800円

その他

- ●NM-9032-07(NM5020用トラクター)······················ 5,000円
- ●NM-9022-01(NM9900用トラクター)······················ 8,000円
- ●NEFAX12(NEC/FAXダイヤル回線用) ··················28,000円
- ●MD24HS(オムロンモデム/半2重) ······················50,000円
- ●PC-9801-15(2HD用インターフェース) ··················10,000円
- ●MP-SC98(RS232C第2回線インターフェース)·············· 8,000円
- ●文豪mini7SD··110,000円

は消費税は含まれておりません(クレジット価格は税込みです) ●営業時間 AM10:00~PM8:00

NEC・EPSON・東芝

本体

(NEC)
- PC9801NA(新機種) ……定価¥348,000➡アイツー大特価
- PC9801NA/C(新機種) ……定価¥498,000➡アイツー大特価
- PC9821モデルSI(新機種) ……定価¥318,000➡アイツー大特価
- PC9801FA2・U2 ……定価¥458,000➡¥254,800
- PC9801FS2・U2 ……定価¥348,000➡¥203,000
- PC9801FX2・U2 ……定価¥278,000➡¥162,800
- PC9801NS/T ……定価¥288,000➡¥174,800

(EPSON)
- PC486GR2/5 ……定価¥458,000➡¥314,800
- PC486GF2/5 ……定価¥348,000➡¥235,000
- PC386NAR2 ……定価¥288,000➡¥199,800
- PC386NARX2 ……定価¥398,000➡¥290,800

(東芝)
- DYNA BOOK EZ ……定価¥248,000➡¥159,000

モニター

(NEC)
- PC-KD1511 ……定価¥118,000➡¥ 75,000
- PC-KD1521 ……定価¥ 89,800➡¥ 59,800

(EPSON)
- CR-5500(ハイレゾ) ……定価¥168,000➡¥ 89,800

(SHARP)
- CU-14KD ……定価¥ 89,800➡¥ 43,800
- CU-14FDB ……定価¥ 74,800➡¥ 38,000
- CU-21HD ……定価¥138,000➡¥ 99,800

(三菱)
- XC-1498C2 ……定価¥107,000➡¥ 43,800
- XC-98V3 ……定価¥128,000➡¥ 48,000
- RD-1498 ……定価¥118,000➡¥ 55,000

(サンスイ)
- PD-14M ……定価¥108,000➡¥ 67,800

(サンヨー)
- CMT-D14UDLS(ハイレゾ) ……定価¥118,000➡¥ 71,800

プリンター

(NEC)
- PC-PR201/45L ……定価¥ 95,000➡¥ 55,000
- PC-PR201/63 ……定価¥125,000➡¥ 72,800
- PC-PR201/63A ……定価¥188,000➡¥ 92,800
- PC-PR1000/4 ……定価¥158,000➡¥128,000
- PC-PR101T/67 ……定価¥ 84,000➡¥ 58,000
- PC-PR101T/103 ……定価¥ 99,800➡¥ 70,800
- PC-PR101T165 ……定価¥120,000➡¥ 82,800
- PC-PR150N ……定価¥ 69,800➡¥ 42,800

(EPSON)
- AP-700 ……定価¥ 79,800➡¥ 59,800
- AP-1000PC ……定価¥ 99,800➡¥ 70,800
- VP-1047PC ……定価¥ 99,800➡¥ 62,800
- VP-2061PC ……定価¥130,000➡¥ 79,800
- LP-2000 ……定価¥198,000➡¥138,000
- HG-5130PC ……定価¥228,000➡¥159,800

(CANON)
- BJ-10Vカスタム ……定価¥ 69,800➡¥ 42,800
- BJ-10Vセレクト ……定価¥ 79,800➡¥ 45,800
- BJ-15V ……定価¥ 89,800➡¥ 62,800
- LBP-B406E ……定価¥398,000➡¥248,000

(STAR)
- JS-2001CL ……定価¥128,000➡¥ 84,800
- JR-200CL ……定価¥134,800➡¥ 65,800

(YHP)
- HP Desk Jet 500J ……定価¥ 99,800➡¥ 71,800
- HP Desk Jet 300J ……定価¥ 79,800➡¥ 59,800

ハードディクスク

(ICM)
- FT-120-DB・FB ……定価¥118,000➡¥ 81,800
- FT-180-DB・FB ……定価¥158,000➡¥104,800
- FT-240-DB・FB ……定価¥188,000➡¥120,800
- PACK ES80 ……定価¥ 88,000➡
- PACK ES120 ……定価¥108,000➡¥ 76,800

(日本テクサー)
- ST-120LBS ……定価¥118,000➡¥ 79,800
- ST-240LBS ……定価¥158,000➡¥114,800
- ST-220LB ……定価¥139,800➡¥ 95,500
- TRUST-NE125 ……定価¥118,000➡¥ 69,800
- TRUST-NE80 ……定価¥112,000➡¥ 54,000

(緑電子)
- DOODA A-100 ……定価¥118,000➡¥ 64,800
- DOODA A-120 ……定価¥128,000➡¥ 69,800
- DOODA A-200 ……定価¥158,000➡¥ 93,800

- ビルトN80 ……定価¥108,000➡¥ 54,800
- ビルトN120 ……定価¥128,000➡¥ 67,800

(キャラベル)
- AV-100HGS/P ……定価¥114,000➡¥ 59,800
- AV-120HGS/P ……定価¥132,000➡¥ 72,800
- AV-080SXE ……定価¥128,000➡¥ 53,500
- AV-125SXE ……定価¥138,000➡¥ 68,000
- AV-080NS/L ……定価¥108,000➡¥ 76,800

(ユニック)
- VIP-100C ……定価¥103,000➡¥ 59,800
- VIP-120C ……定価¥112,000➡¥ 67,000
- MI-N80 ……定価¥118,000➡¥ 43,800
- MI-N125 ……定価¥136,000➡¥ 67,800

(エレコム)
- EH-120EX ……定価¥ 99,800➡¥ 65,800
- EH-210 ……定価¥149,800➡¥ 96,800
- EN-80 ……定価¥118,000➡¥ 49,800
- EN-125 ……定価¥128,000➡¥ 62,800

(ジェフ)
- GJ-120 ……定価¥118,000➡¥ 59,800
- GJ-200 ……定価¥138,000➡¥ 88,000
- GJ-240 ……定価¥148,000➡¥ 94,800

フロッピーディスクドライブ

(アルファデータ)
- AD-F35S ……定価¥ 22,800➡¥ 16,800
- AD-F35SA ……定価¥ 32,800➡¥ 22,800
- AD-F35W ……定価¥ 39,800➡¥ 26,800
- AD-F35WA ……定価¥ 49,800➡¥ 30,800
- AD-F50S ……定価¥ 37,800➡¥ 24,800
- AD-F50SA ……定価¥ 47,800➡¥ 29,800
- AD-F50W ……定価¥ 49,800➡¥ 33,800
- AD-F50WA ……定価¥ 59,800➡¥ 39,000
- AD-F35FA ……定価¥ 29,800➡¥ 22,800

RAMボード

(I・Oデータ)
- FA34-4MS ……定価¥ 28,000➡¥ 19,800
- FA34-6MS ……定価¥ 39,000➡¥ 26,800
- FA34-8MS ……定価¥ 49,000➡¥ 33,400
- PIO-DA134 4MS ……定価¥ 26,000➡¥ 18,400
- PIO-DA134 6MS ……定価¥ 37,000➡¥ 26,000
- PIO-DA134 8MS ……定価¥ 48,000➡¥ 32,000
- PIO-98NTⅡ 4M ……定価¥ 26,000➡¥ 19,800
- PIO-98NTⅡ 8M ……定価¥ 50,000➡¥ 36,800
- NT34-6ML ……定価¥ 33,000➡¥ 21,800

(メルコ)
- EFA-4000S ……定価¥ 28,000➡¥ 19,800
- EFA-6000S ……定価¥ 39,000➡¥ 26,800
- EFA-8000S ……定価¥ 49,800➡¥ 34,000
- EDA-4000S ……定価¥ 28,000➡¥ 19,800
- EDA-6000S ……定価¥ 39,000➡¥ 26,800
- EDA-8000S ……定価¥ 49,800➡¥ 34,000
- ENT-6000S ……定価¥ 33,000➡¥ 22,800
- HSP-D2S(486SX用倍速CPU) ……定価¥109,000➡¥大特価TELにて
- HSP-DL(386DX用倍速CPU) ……定価¥ 24,800➡¥大特価TELにて
- HSC-D7(数値演算コプロセット) ……定価¥ 19,800➡¥大特価TELにて

その他

(ダイナ)
- NT-486DLC(386DX用倍速CPU) 定価¥ 49,800➡¥大特価TELにて

(サイリックス)
- サイリックス純正倍速CPU ……定価¥ 42,000➡¥大特価TELにて

MIDI

(ローランド)
- DM-500N ……定価¥145,000➡¥118,000
- DM-300N ……定価¥ 88,000➡¥ 72,800
- CM-500 ……定価¥115,000➡¥ 88,000
- CM-300 ……定価¥ 58,000➡¥ 44,800

モデム

(オムロン)
- MD-96FB5V ……定価¥ 88,000➡¥ 57,200
- MD-24FB5V ……定価¥ 39,800➡¥ 26,800
- MD-24FN5V ……定価¥ 36,800➡¥ 25,900
- MD-24FP5V ……定価¥ 36,800➡¥ 24,000
- MC-24PA5 ……定価¥ 26,800➡¥ 18,800

(アイワ)
- PV-A96V5 ……定価¥ 98,000➡¥ 58,800
- PV-A24V5 ……定価¥ 39,800➡¥ 26,800
- PV-CN24 ……定価¥ 39,800➡¥ 26,800
- PV-M24V5 ……定価¥ 36,800➡¥ 24,800

Macintosh

Macintosh ClassicⅡ
(4MB/FD) ……定価¥198,000
120MBHDD ……定価¥ 89,800
アイ・ツー 大特価¥182,800

Macintosh LCⅡ
(4MB/FD) ……定価¥228,000
120MB HDD ……定価¥ 89,800
13"RGBモニター ……定価¥130,000
512KB VRAM ……定価¥ 30,000
アイ・ツー 大特価¥268,000

Macintosh ⅡCi
(5MB/FD) ……定価¥838,000
210MB HDD ……定価¥149,800
13"RGBモニター ……定価¥130,000
アップルキーボードⅡ ……定価¥ 35,000
アイ・ツー 大特価¥498,000

Macintosh ⅡVX
(4MB/FD) ……定価¥568,000
210MB HDD ……定価¥149,800
13"RGBモニター ……定価¥130,000
アップルキーボード ……定価¥ 35,000
アイ・ツー 大特価¥598,000

DOS/V

低価格高機能世界標準機せいぞろい!

IBM PS/Vシリーズ
COMPAQ Prolineaシリーズ
DESKPROシリーズ
大特価

PC/AT互換機 TEL激安

大特価ソフト

(98シリーズ)
- アシストカルク ……定価¥ 9,800➡¥ 6,800
- 一太郎 ver4、3 ……定価¥58,000➡¥37,000
- 花子 ver2 ……定価¥58,000➡¥37,000
- MS-EXCEL ……定価¥98,000➡¥59,800
- ロータース1、2、3 ……定価¥98,000➡¥57,800
- MS-WORKS ……定価¥40,000➡¥26,000
- Ami Pro/Windows ……定価¥58,000➡¥32,800
- MS-WORD ……定価¥58,000➡¥37,000
- まいと〜く ……定価¥28,000➡¥17,800
- Z'sSTAFF KID 98 ……定価¥28,000➡¥19,800

フロッピーディスクが安い!!

枚数 / メーカー	5' 2HD 1枚	5' 2HD 10Pケース入 10ケご注文の1枚あたり(100枚)	3.5' 2HD 1枚	3.5' 2HD 10Pケース入 10ケご注文の1枚あたり(100枚)
マクセル	66	64	170	155
フ ジ	60	58	150	140
T D K	63	61	160	150
データライフ	62	60	140	130
テイジン	59	57	—	—
ノーブランド	48	45	110	100

●通信販売のお問い合せは!!

〒542 大阪市中央区難波千日前6-7 西政ビル3F
㈱アイ・ツー通販部
☎06-634-1212・647-1412

今年最後のⓊアップⓖグレード

アイ・ツーUG販売価格

新しく買うパソコン	新品をUGシステムで買う場合	中古品をUGシステムで買う場合
PC-9801FA2/U2	1万円引	1万円引
PC-9821	未定お問合わせ下さい	未定お問合わせ下さい
PC-9801FS2/U2	1万円引	1万5千円引
PC-9801FX2/U2	5千円引	1万5千円引
PC-9801US	5千円引	1万5千円引
PC-486GR	1万円引	5千円引
PC-486GF	1万5千円引	5千円引
PC-9801/NAC	未定お問合わせ下さい	未定お問合わせ下さい
PC-9801NA	未定お問合わせ下さい	未定お問合わせ下さい
PC-9801NS/L	5千円引	1万円引
PC-9801NS/T	5千円引	1万円引
PC-9801NL	1万円引	1万円引
PC-386NARC2	5千円引	1万円引
PC-386NARX2	5千円引	1万円引

新しく買うパソコン	新品をUGシステムで買う場合	中古品をUGシステムで買う場合
PC-386NAR1	5千円引	1万円引
PC-386NAR2	5千円引	1万円引
MacintoshクラシックⅡ	1万円引	2万円引
Macintosh LCⅡ	1万円引	2万円引
MacintoshⅡ si	1万円引	2万円引
MacintoshⅡ fx	2万円引	2万円引
Macintosh Power Book100	2万円引	2万円引
Macintosh Power Book140	1万円引	2万円引
Macintosh Power Book160	1万円引	2万円引
Macintosh Power Book180	1万円引	2万円引
DOS/Vマシン、CPU486DXクラス	5千円引	1万円引
DOS/Vマシン、CPU486SXクラス	5千円引	1万円引
DOS/Vマシン、CPU386DXクラス	5千円引	1万円引
DOS/Vマシン、CPU386SXクラス	5千円引	1万円引

UGシステムなら、2倍おトク!!

●10月31日現在のUG価格です。 ●販売/買取価格は市場相場で上・下することがあります。 ●まずは、TEL.でご相談下さい。

●アイ・ツーのサポートは…

■初期不良交換は最長6ヵ月 (メーカー及びお買上時期によって異なりますのでお問い合せ下さい!)
新品ハード&ソフトはメーカーより入荷後開梱せずにお客様にお渡ししますので万一動作不良の場合、同一商品の新品と交換させて頂きます!

■下取り、買い取り歓迎!
現在お使いのパソコン・ワープロ・ソフト高価買取ります! 下取りの場合はさらに高価にて!
わずかな予算で新品に買い替えできます。〈買取り専用TEL.大阪06-633-9812 東京03-3258-3539〉

■全国配達(通販システム)万全体制!
忙しいあなたも、もう安心♥配達日(日・祝・祭もOK)指定可能 配達時間(午前・午後、夜間)指定可能

■アイ・ツーの中古は安心です。
買取り時に万全のチェックを行っています。中古だからといっていいかげんに扱ったりいたしません。安心してお求め下さい。

支払い回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
アイ・ツー金利	2.06	2.65	3.8	5.5	6.6	7.75	9.9	10.5	11.2	16	17.3	22.6	26.4	29.2	30.5
他店金利	3	4	5	7	9	10	12	13	16	19	25	28	31	34	35

●アイ・ツーのお支払い方法は…

①現金書留にてお申し込みの方は
〒542 大阪市中央区難波千日前6-7 西政ビル3F
㈱アイ・ツー通販事業部へご送金下さい。
※おつりのないようにご送金下さい。
※ご注文商品名を明記して忘れずに同封して下さい。
※切手及び為替でのご送金はご遠慮下さい。

②銀行振込にてお申し込みの方は
三和銀行 難波支店 ㊟5003388
㈱アイ・ツー通販事業部へご送金下さい。
※ご送金前に必ずTel.にてお申し込み下さい。
※お振込手数料はご負担願います。

★ご不明な点等ございましたらお気軽に
06-634-1212 (平日・土AM11:30〜PM6:30)
06-647-1412 へおかけ下さい。 (日・祝AM10:30〜PM7:00)

③郵便局よりの振込
郵便局口座 大阪4-104341 口座名義㈱アイ・ツーへご送金下さい。
※ご送金前に必ずTel.にてお申し込み下さい。※お振込手数料はご負担願います。
振込用紙の裏面、備考欄にご注文商品名、お申し込み店名(東京店 or 大阪店)をご明記下さい。

④代金引替システム
お電話1本でカンタンお申し込み。商品お届け時のお支払いでOK。
通販専用Tel.にお申し込み下さい。〈送料と別途手数料が必要です。〉

⑤アイ・ツーラクラククレジット
頭金不要、商品は今すぐお手元に!お支払いは月々ゆとりの¥3,000より。
業界NO.1の低金利で本当にラクラク。
夏or冬のボーナス一括払い、又は夏、冬2回払いもOK。
手続きカンタン。お気軽にお申し込み下さい。

※広告掲載商品は税別価格となっております。お支払時に消費税もあわせてお支払い下さい。
送料サービス特典以外の商品は、全て実費配達料金を頂戴致します。

新製品発表 記念大特価大セール 電脳最前線 in アイ・ツー 大阪店 東京店

フェア期間／12月18日㈮〜平成5年1月17日㈰

	品　名	本体標準価格	備　考
モデルCX上位機	FM TOWNSⅡ モデルHR200	¥468,000	486SX(20MHz)、FD×2、200MBHD
	FM TOWNSⅡ モデルHR100	¥408,000	486SX(20MHz)、FD×2、100MBHD
	FM TOWNSⅡ モデルHR20	¥328,000	486SX(20MHz)、FD×2
モデルCX後継機	FM TOWNSⅡ モデルHG100	¥383,000	386(20MHz)、FD×2、100MBHD
	FM TOWNSⅡ モデルHG40	¥353,000	386(20MHz)、FD×2、40MBHD
	FM TOWNSⅡ モデルHG20	¥303,000	386(20MHz)、FD×2
モデルUX後継機	FM TOWNSⅡ モデルUG80	¥338,000	386SX(20MHz)、FD×2、80MBHD
	FM TOWNSⅡ モデルUG40	¥318,000	386SX(20MHz)、FD×2、40MBHD
	FM TOWNSⅡ モデルUG20	¥268,000	386SX(20MHz)、FD×2
	FM TOWNSⅡ モデルUG10	¥238,000	386SX(20MHz)、FD×1

FM TOWNSユーザーに告ぐ 毎月¥3,000〜のラクラククレジットOK／

今がチャンス／こんなに安い差額で新製品にバージョンUP。

今お持ちの機種	現行モデル UX20	現行モデル CX20	新機種スタンダードタイプ UG20	新機種スタンダードタイプ HG20	新機種スタンダードタイプ HR20
FM TOWNS2F	129,800	154,800	142,000	165,000	182,000
FM TOWNS20F	99,800	124,800	112,000	135,000	152,000
FM TOWNSⅡUX20		84,800	72,000	95,000	112,000
FM TOWNSⅡCX20			52,000	75,000	92,000

表以外のパソコンも超高価に買取りして下取り致します。☎にてお問い合せ下さい。

FM R-CARD

990g・ジャストA4サイズ・うすさ26.5㎜

今月の目玉 はコレ！ 9周年記念 限定商品 早い者勝ち!!

祝9周年

新古品 ¥49,800　新品 ¥69,800

新発売 持ち歩くなら 超コンパクト990g・8時間稼働

FM R-CARD/E 本体標準価格……198,000円

FM R-50CARD 本体標準価格 40MB HDタイプ…398,000円 FDDタイプ……278,000円

FM NoteBookシリーズ アイ・ツー大特価☎にて 毎月¥3,000〜のラクラク・クレジットOK!!

機能充実　システムに応える

FM R-50NBX/T1 本体標準価格 80MB HDタイプ…758,000円 40MB HDタイプ…678,000円 FDDタイプ……558,000円

FM R-50NB2 本体標準価格……198,000円

FM R-50NBX2 本体標準価格 80MB HDタイプ…458,000円 40MB HDタイプ…378,000円 FDDタイプ……258,000円

FM R-50NBX/T2 本体標準価格 80MB HDタイプ…878,000円 40MB HDタイプ…798,000円 FDDタイプ……678,000円

これだけはそろえたいアイ・ツーおすすめプラン＋アイ・ツーBigプレゼント付基本セット・クレジット均等払い早見表

本体 ＼ ディスプレイ&キーボード		FMT-DP533 FMT-KB101A	FMT-DP5351 FMT-KB101A	FMT-DP5361 FMT-KB101A
FM TOWNSⅡ CX20 ＋(アイ・ツーおすすめプラン＋ビッグプレゼント お好きなコース1つ)	定価合計	¥559,200	¥579,200	¥627,400
	24回	¥16,500	¥17,200	¥18,700
	36回	¥11,600	¥12,100	¥13,200
	48回	¥ 9,400	¥ 9,800	¥10,600
FM TOWNSⅡ HG20 ＋(アイ・ツーおすすめプラン＋ビッグプレゼント お好きなコース1つ)	定価合計	¥529,200	¥549,200	¥597,400
	24回	¥17,000	¥17,600	¥19,200
	36回	¥12,000	¥12,400	¥13,500
	48回	¥ 9,700	¥10,000	¥10,900
FM TOWNSⅡ HR20 ＋(アイ・ツーおすすめプラン＋ビッグプレゼント お好きなコース1つ)	定価合計	¥554,200	¥574,200	¥622,400
	24回	¥17,800	¥18,500	¥20,000
	36回	¥12,600	¥13,000	¥14,100
	48回	¥10,200	¥10,500	¥11,400

キーボードをテンキー付FMT-KB107or207に変更ご希望の方は、月々¥300〜¥700エンUPとなります。
ハードディスク内蔵タイプ(CX40・100、HG40・100、HR100・200)をご希望の方はお気軽に☎又はお店のTOWNSスタッフまで、お申し付け下さい。

TOWNSⅡオプション

	定価	アイ・ツー価格
FMT-TU101(TVチューナー)	¥ 39,800	¥ 27,900
FMT-SP101(スピーカー)	¥ 29,800	¥ 20,900
FMT-411(ビデオカード)	¥ 35,000	¥ 24,000
FMT-412A(ビデオカードⅡ)	¥ 40,000	¥ 28,400
FMMD-311G 新製品 2400FⅡモデル	¥ 35,800	¥ 25,000
FMT-611(拡張ユニット)	¥ 39,800	¥ 27,800
FMT-416(TVチューナーカード)	¥ 38,800	¥ 26,900
FMT-121(SCSIカード)	¥ 30,000	¥ 21,000
HS-T300マイク付ヘッドホンハイパーインカム	¥ 12,000	¥ 8,800
FMJP-101G 新製品(ケーブルサービス／)	¥ 79,800	¥ 59,800
FMPR-204B	¥ 80,000	¥ 39,800
JOYPITER FP-110FM	¥ 49,800	¥ 33,800
JOYRITER FP-150FX・NEW 熱転写ブックプリンター(ケーブル付)	¥ 59,800	¥ 39,800
PRINT-BOYⅡ(PB-02)	¥ 29,800	¥ 19,800
FJ-SIM32-2ML	¥ 16,000	¥ 10,800
FJ-SIM32-4ML	¥ 26,000	¥ 16,800
FJ-SIM32-8ML	¥ 49,000	¥ 31,800
XMT-2000S	¥ 9,800	¥ 7,800
XMT-4000S	¥ 19,800	¥ 14,500
XMT-8000S	¥ 39,800	¥ 29,800
EF-100(100MB)	¥118,000	¥ 72,800
EF-140(140MB)	¥138,000	¥ 81,800
LHD-FM190E(100MB)	¥ 99,900	¥ 72,800
LHD-FM200E(200MB)	¥138,000	¥108,000
HD-J040(42MB)	¥ 89,000	¥ 60,800
HD-J100(100MB)	¥128,000	¥ 86,800
HD-J130(130MB)	¥148,000	¥ 99,800
HD-J170(173MB)	¥189,000	¥127,000

(遂に新登場／／FM-TOWNS用 低価格 数値演算プロセッサー MCP-35DT 定価¥58,000 ・大特価TELにて)

TOWNS厳選ソフトコーナー

	定価	アイ・ツー価格
日本語MS-DOS V3.1基本機能	¥ 9,800	¥ 6,380
FM-OASYS V1.0FD版	¥ 55,000	¥ 35,700
FM-OASYS V1.0HD版	¥ 58,000	¥ 37,700
FM-OASYS V1.0LBP対応	¥ 61,000	¥ 39,700
ハイパー遊・名人Ⅱ	¥ 42,000	¥ 27,900
MS-WORD	¥ 58,000	¥ 40,600
クレヨナージュ	¥ 42,000	¥ 27,300
F-BASIC386 V1.1	¥ 25,000	¥ 16,200
F-BASIC386 コンパイラV1.1	¥ 45,000	¥ 29,200
High C Compiler V1.7	¥ 40,000	¥ 26,000
3861 ASM TOOL KIT V2.2	¥ 80,000	¥ 52,000
FI DATA BOX	¥ 32,000	¥ 18,800
Towns V NET V1.1 L20	¥ 18,000	¥ 11,800
富士通 Habitat V2.1	¥ 6,800	¥ 4,500
富士通 Air Warrior V1.1	¥ 7,800	¥ 5,500
Z's staff PRO TOWNS	¥ 58,000	¥ 37,700
Z's TRIPHONY Digital Craft	¥ 39,800	¥ 26,800
MICRO グラフィックスデザイナー	¥148,000	¥ 99,800
TOWNS PAINTS	¥ 38,000	¥ 25,000
MS-WORKS	¥ 40,000	¥ 25,800
MS-Windows Ver3.0A	¥ 25,000	¥ 16,200
広辞苑CD-ROM	¥ 28,000	¥ 23,800
TOWNS SOUND V1.1	¥ 28,000	¥ 18,200
芸術家TOWNS	¥ 22,600	¥ 14,700
MUSIC PRO-TOWNS(MIDI)	¥ 39,800	¥ 25,800
スーパーシューティングTOWNS	¥ 9,800	¥ 6,800
HYPER PLANET	¥ 12,800	¥ 8,400
CDグラフィックスプレーヤ V1.1	¥ 4,000	¥ 2,900
ロータス1・2・3	¥ 98,000	¥ 68,600
Lotus1-2-3 WINDOWS	¥ 98,000	¥ 68,600
アルダス・ページメーカー	¥148,000	¥113,800

FM Rシリーズソフトも勢ぞろい／大特価／

分類	ソフト	定価	特価
日本語ワープロ	FMR-CARD用 FM-OASYS V1.0	¥48,000	¥37,000
英文ワープロ	WORDSTAR-Note Book	¥68,000	¥40,800
表計算	Lotos1-2-3 R2.3J +4word	¥98,000	¥63,700
	1-2-3 Notebook	¥38,000	¥24,700
	Microsoft Multiplan Chart V3.1	¥98,000	¥76,000
統合ソフト	アシストパックTypeA (アシストワード カルク カード)	¥29,100	¥20,900
	ALL IN ONE NOTE (オールインワンノート)	¥39,000	¥25,300
	Microsft Works V2.1	¥40,000	¥26,800
データベース	The CARD3+	¥48,000	¥35,000
	Q&A Note	¥29,800	¥20,800
	dBMAN CARD	¥98,000	¥63,700
	1-2-3 Key Word	¥30,000	¥19,500
	1-2-3 Card R2J	¥32,000	¥20,800
	F1.DATABOX	¥32,000	¥19,200
その他	1-2-3 Cell Note and Pop Win Add-in Switch	¥48,000	¥28,800
	1-2-3 YOKO YOKO and Card Viow+Add-in Switch	¥48,000	¥28,800
	1-2-3 Find R2J	¥20,000	¥14,000
	1-2-3 Repo R2J	¥35,000	¥24,500
	FM秘書	¥20,000	¥15,600
財務 会計	青空色申告用会計「弥生Ⅱ」	¥80,000	¥52,000
顧客管理	Fil Card 顧客管理	¥38,000	¥26,600
エディタ	Final	¥28,000	¥18,200
言語	BASIC 98 Fast インタプリタ ICカード版	¥21,000	¥12,600

FM TOWNS USEDコーナー 限定!!

1. FM TOWNS 2F → ¥ 78,000
2. FM TOWNS 20F → ¥ 98,000
3. FM TOWNS 40H → ¥178,000
4. FM TOWNSⅡ CX20 → ¥158,000
5. FM TOWNSⅡ CX40 → ¥267,800
6. FM TOWNSⅡ UX20 → ¥148,000
7. FM TOWNSⅡ UX40 → ¥242,800

1〜5をお買い上げの方 USED モニター＋キーボードを¥55,000の特別価格にて販売中//
もちろん分割払い(クレジット)もOK//
尚、USED商品は相場により価格変動があります。安くなっている場合もありますので、TELにてお問い合せ下さい。

富士通FM TOWNS専門店・FMショップ会会員店 FM・LABアイ・ツーならではの 元祖 アイ・ツーBig特典

アイ・ツーにて期間中FM TOWNSⅡをお買上げの方全員に
FM TOWNSⅡ用 キーボードカバー
FM TOWNSⅡ用 マウスパット
FM TOWNSⅡ用 フロッピーディスクケース
FM TOWNSグッズ
アプリケーション情報 (FM TOWNSⅡソフトウェア情報満載誌)
システム構成図 (これさえあればそろえたい周辺機器もバッチリ／)
観月ありさ特大ポスター
観月ありさテレフォンカード
全国送料無料サービス／ (沖縄・離島の方は別途ご相談します)
これだけのプレゼント／うれしいね//

FM TOWNSⅡご購入の方はこれだけはそろえたい アイ・ツーおすすめプラン

1. FM TOWNSⅡ用ソフト ●学習・教育・ゲームどれでも定価¥10,000までのあなたのお好きなもの
2. 10枚 ●メーカー3.5インチフロッピーディスク
3. TVチューナー ●勉強・ゲームにあきたらテレビも見れるスイッチおすだけ 定価¥39,800
4. カラープリンター 定価¥80,000 ケーブル 定価¥3,800 ●あなたの作ったワープロ・グラフ・カード・年賀状、最後はこれでバッチリ
5. 日本語MS-DOS Ver.3.1基本システム ●いろいろなソフトを使うためには基本OSが必要。まずはコレ// 定価¥9,800

FM TOWNSⅡ 超お買得基本セット

- FM TOWNSⅡ-UG20(本体)… 定価¥268,000
- FMT-KB101A or 201A(キーボード)… 定価¥10,000
- FM PR-204B(24ドットカラー熱転写プリンター)…… 定価¥80,000
- プリンターケーブル…… 定価¥3,800
- プリンター用紙(A4カット紙)…… 定価¥600
- FMT-416(TVチューナーカード)…… 定価¥38,800
- FMT-SP101(アンプスピーカーシステム)…… 定価¥29,800
- FM TOWNSⅡ学習orゲームソフト(お好きなもの1つ)…… 定価¥10,000
- 3.5インチフロッピーディスク10枚…… 定価¥3,000
- B276A300(日本語MS-DOS Ver3.1基本システム)…… 定価¥9,800
- 元祖アイ・ツービッグ特典…… プレゼント

定価合計 ¥458,800 …… アイ・ツー特価 **¥299,800**

¥14,400×24回 ¥10,100×36回 ¥8,200×48回
アイ・ツー超低金利クレジット// 頭金ナシ// 均等払いはいかが?

チャンス

アイ・ツーのアップグレードシステムで、あなたのマシンをハイパワー化。

〜UGシステムとは？〜 (アップグレード)

今お使いのパソコン機器をアイ・ツーへ売ってアイ・ツーでよりハイグレードなものに買いかえる時に、新品、中古への買かえどちらでも、特別値引のUG差額で、ご購入できるシステムです。

- UGシステムを利用できない商品もあります。
- ご指定がない場合は通常下取になります。

アイ・ツー買取参考価格

PC-9801FA2/U2	¥210,000
PC-9801FS2/U2	¥170,000
PC-9801FX2/U2	¥140,000
PC-9801US	¥140,000
PC-9801DA2/U2	¥190,000
PC-9801DS2/U2	¥145,000
PC-9801DX2/U2	¥110,000
PC-9801RA21	¥175,000
PC-9801RA2	¥170,000
PC-9801RS21	¥130,000
PC-9801RX21	¥ 90,000
PC-9801RX2	¥ 80,000
PC-9801ES	¥130,000
PC-9801EX	¥ 90,000
PC-9801VX	¥ 70,000
PC-9801UX	¥ 70,000
PC-9801NS/L	¥140,000
PC-9801NS/T	¥140,000
PC-9801NL	¥ 80,000
PC-9801NV	¥ 80,000
PC-9801NS	¥ 80,000
PC-9801N	¥ 50,000
PC-386GS	¥150,000
PC-386GE	¥130,000
PC-386S	¥165,000
PC-386G	¥170,000
PC-386P	¥110,000
PC-386M	¥100,000
PC-286シリーズ	¥ 80,000

●「ベーマガを読んでTEL.しました」というと何かいいことがあるよ// ●10月31日現在の参考価格です。

アイ・ツーからクリスマスプレゼント!!

12月中に、不要になったパソコンソフト、ファミコン、スーファミ、PC、MD等のカセットを5本以上まとめて買取に送ってくれた方には、もれなく特別に買取金額を3割アップのプレゼント// 今年も残りわずか／キミも急いで送ってくれ//（当日消印有効）

アイ・ツー大阪店

アイ・ツー東京店

㊙ 誌面では制約があって出せない情報満載!!

年中無休

Information & Interface

株式会社アイ・ツー

全国通販 パソコンならなんでも揃う！ご予算に応じたセットをお組み致します。(消費税3%が加算されます)

安さ・信頼まるごとハウマッチ!!

NEC PC-9801シリーズ ビジネスにさらに

PC-9801NA/C

PC-9801NA/C	¥498,000
内蔵80MB HDD	¥108,000
TVチューナー付ビデオアダプタ	¥54,800
AP-300(ケーブル)	¥59,800

合計¥720,000➡トピア特価¥472,000

月々¥8,800 ×36回 ㊍¥40,000×6回

PC-9801NS/L

PC-9801NS/L	¥288,000
80MB HDD	¥89,800
4MB RAMカード	¥26,000
MS-DOS	¥9,800

合計¥413,600➡トピア特価¥269,000

月々¥6,800 ×24回 ㊍¥35,000×4回

PC-9821



CD-ROM内蔵の本体にカラーCRTディスプレイ、マウスマイクロホン、OSを標準添付

model S1 (3.5″FDD) …定価¥318,000

model S2 (3.5″FDD、40MB HDD)…定価¥438,000

PC-9801FA

Aセット

PC-9801FA2	¥458,000
14″カラーCRT	¥84,800

合計¥542,800➡トピア特価¥297,000

月々¥4,800 ×36回 ㊍¥30,000×6回

Bセット

PC-9801FA2	¥458,000
14″カラーCRT	¥84,800
GF120	¥108,000
VP-1047PC	¥99,800

合計¥750,600➡トピア特価¥398,000

月々¥5,100 ×48回 ㊍¥30,000×8回

Cセット

PC-9801FA2	¥458,000
14″カラーCRT	¥84,800
EFA-8000S	¥49,800
LHD-S240HP	¥149,800

合計¥742,400➡トピア特価¥429,000

月々¥5,900 ×48回 ㊍¥30,000×8回

TOSHIBA

初めての方にもすぐ使える Lotus・一太郎のROM搭載

DynaBook EZ

J31EZ001	¥248,000
AP-300	¥59,800
ケーブル	¥4,800

合計¥312,600➡トピア特価¥188,000

月々¥4,600 ×24回 ㊍¥20,000×4回

J31SL0VW	¥378,000
40MB HDDパック	¥68,000
BJ-10V Select	¥79,800

合計¥525,800➡トピア特価¥359,000

月々¥5,900 ×36回 ㊍¥35,000×6回

J31SL0VW	¥378,000
PIO-31SL-8M	¥69,000
80MB HDD	¥98,000
MS-WINDOWS	¥25,000
Lotus1.2.3/WINDOWS	¥98,000

合計¥668,000➡トピア特価¥449,000

月々¥6,500 ×48回 ㊍¥30,000×8回

PC-9801NA

PC-9801NA	¥348,000
40MB HDD	¥98,000
JJ-100A	¥79,800

合計¥525,800➡トピア特価¥356,000

月々¥6,600 ×36回 ㊍¥30,000×6回

PC-9801NS/T

Aセット

PC-9801NS/T	¥288,000
AP-300(ケーブル付)	¥59,800
MS-DOS	¥9,800
80MB HDD	¥108,000

合計¥465,600➡トピア特価¥259,000

月々¥6,300 ×24回 ㊍¥35,000×4回

Bセット

PC-9801NS/T	¥288,000
130MB HDD	¥118,000
BJ-15V	¥89,800
MS-DOS	¥9,800

合計¥505,600➡トピア特価¥306,000

月々¥5,000 ×36回 ㊍¥30,000×6回

PC-9801US

PC-9801US	¥248,000
14″カラーCRT	¥84,800
40MB HDD	¥98,000

合計¥430,800➡トピア特価¥219,000

月々¥5,300 ×24回 ㊍¥30,000×4回

PC-9801NC 限定

PC-9801NC	¥598,000
内蔵80MB HDD	¥108,000
TVチューナー付ビデオアダプタ	¥54,800
BJ-10V Custom	¥69,800
MS-DOS	¥9,800

合計¥840,400➡トピア特価¥395,000

月々¥5,100 ×48回 ㊍¥30,000×8回

PC-9801FX

PC-9801FX	¥278,000
14″カラーCRT	¥84,800
LHD-S100NP	¥99,800

合計¥462,600➡トピア特価¥275,000

月々¥4,800 ×36回 ㊍¥25,000×6回

FM TOWNS II







HR

486SX(20MHz)CPU搭載
強力なスペック／豊富な拡張性を誇るマルチメディアリーダー

モデルHR200	トピア特価
モデルHR100	トピア特価
モデルHR20	トピア特価

HG

クイック&パワフル
マルチメディア時代の新スタンダードモデル

モデルHG100	トピア特価
モデルHG40	トピア特価
モデルHG20	トピア特価

UG

コンパクト&ハイクオリティ
省スペースと高機能の一体型モデル

モデルUG80	トピア特価
モデルUG40	トピア特価
モデルUG20	トピア特価
モデルUG10	トピア特価

FM TOWNS II HR20

FM TOWNS II HR20	¥328,000
FMT-DP5351	¥89,800
FMT-KB107	¥30,000
NT-210TW	¥129,800
MS-DOS	¥9,800
MS-WINDOWS	¥25,000

合計¥612,400➡トピア特価¥449,000

月々¥8,000 ×36回 ㊍¥40,000×6回

FM TOWNS II HG20

FM TOWNS II HG20	¥303,000
FMT-DP533	¥69,800
FMT-KB107	¥30,000
GT-6000(イメージスキャナー)	¥178,000
TOWNS PAINT(グラフィックソフト)	¥38,000
FMT-412A(ビデオカード)	¥40,000
NT-210TW	¥129,800

合計¥788,600➡トピア特価¥568,000

月々¥7,800 ×48回 ㊍¥40,000×8回

FM TOWNS II UG80

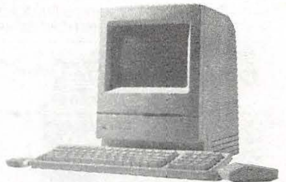
FM TOWNS II UG80	¥338,000
FMT-KB107(JISキーボード、テンキー付)	¥30,000
ブランクディスケット(3.5″2HD)10枚	¥18,000

合計¥386,000➡トピア特価¥279,000

月々¥6,400 ×24回 ㊍¥40,000×4回

Apple Macintosh

マックファミリーの エントリーマシン



Macintosh Classic II

Macintosh Classic II (4MB/FDモデル)	¥198,000
100MB HDD	¥118,000
Style writer	¥98,000

合計¥514,000➡トピア特価¥265,000

月々¥6,600 ×24回 ㊍¥35,000×4回

Macintosh LC II

Macintosh LC II (4MB/FDモデル)	¥228,000
内蔵120MB HDD	¥118,000
12″RGBモニタ	¥100,000
アップル キーボードII	¥15,000

合計¥461,000➡トピア特価¥306,000

月々¥5,000 ×36回 ㊍¥30,000×6回

Macintosh IIvi

Macintosh IIvi (5MB/FDモデル)	¥378,000
TI-120Q(カンタム120MB)	¥118,000
E-Machines T19(20″カラーCRT)	¥650,000
Fulura MX	¥330,000
拡張キーボードII	¥30,000

合計¥1,506,000➡トピア特価¥1,065,000

月々¥14,500 ×60回 ㊍¥50,000×10回

Macintosh IIvx

Macintosh IIvx (5MB/FDモデル)	¥568,000
240MB HDD	¥178,000
13″RGBモニター	¥130,000
アップルキーボード II	¥15,000

合計¥891,000➡トピア特価¥606,000

月々¥8,800 ×48回 ㊍¥40,000×8回

Macintosh IIvx

Macintosh IIvx	¥568,000
120MB HDD	¥138,000
アップルキーボードII	¥15,000
13″カラーCRT	¥130,000

合計¥851,000➡トピア特価¥569,800

月々¥9,500 ×36回 ㊍¥55,000×6回

プリンター

	標準価格	現金特価
BJ-330J(CANON)	¥208,000	¥108,000
BJ-15V(CANON)	¥89,800	¥66,000
BJ-10V Custom	¥69,800	¥42,000
BJ-10V SELECT	¥79,800	¥52,000
PC-PR101/TN103	¥69,800	¥49,800
PC-PR201/63A	¥158,000	¥96,000
PC-PR201/80LA	¥275,000	¥185,000
PC-PR201/63	¥125,000	¥85,000
HG-4000PC	¥198,000	¥95,000
VP-2061PC	¥130,000	¥77,000
VP-1047PC	¥99,800	¥53,000
VP-1350PC	¥96,800	¥45,000
AP-300	¥59,800	¥35,000
AP-700PC	¥79,800	¥56,000
AP-900PC	¥94,800	¥49,800
AP-1000PC	¥99,800	¥67,000
JJ-100(スター)	¥74,800	¥38,000
JJ-100A(スター)	¥79,800	¥49,800
JS-2001CL(スター)	¥128,000	¥84,800

無停電電源装置

—停電時のデーター保護に！—

サンケン MPS-500JH

定価¥39,800➡トピア特価¥33,000

モデム

	標準価格	現金特価
COMSTARZ CLUB24/5(NEC)	¥39,800	¥24,000
PV-A24V5(アイワ)	¥39,800	¥27,500
MD-24FB5V(オムロン)	¥39,800	¥25,000
MD-96FB5V(オムロン)	¥88,000	¥63,000
PV-A96V5B(アイワ)	¥98,000	¥59,800
〈ポケット〉		
PV-M24V5(アイワ)	¥36,800	¥24,800
MD-24FP5V(オムロン)	¥36,800	¥24,500
MC-24PA5(マイクロコア)		¥18,800
〈内蔵型〉		
MD-24FN5V(オムロン)	¥36,800	¥25,000
MD-24FD5V(オムロン)	¥44,800	¥27,000

メモリボード

	現金特価
Dyna Book用	
PIO-31SS-2ME(I.Oデータ)	¥14,000
PIO-31SS-G4ME(I.Oデータ)	¥24,500
98note用	
RCD-4000S(メルコ)	¥19,000
RCD-8000S(メルコ)	¥35,000
ENT-6000S(メルコ)	¥24,000
NT34-6ML(I.Oデータ)	¥24,700
386Gシリーズ用	
EP-RB7D-4MS	¥28,000
EP-SIM-2MS	¥8,800
FA内蔵用	
EFA-4000S(メルコ)	¥20,000
EFA-8000S(メルコ)	¥36,000
PIO-FA34-4M(I.Oデータ)	¥20,000
98用RAMボード	
EMJ-2000S(メルコ)	¥18,000
EMJ-4000S(メルコ)	¥26,000
PIO-PC34R-2M(I.Oデータ)	¥17,000
PIO-PC34R-4M(I.Oデータ)	¥26,000
PIO-PC34R-8M(I.Oデータ)	¥39,000

数値演算プロセッサー&CPUボード

	現金特価
i80287XL	¥15,800
i80387SX	¥14,500
ODP486SX-25	¥79,800
HSP-4DS	¥37,000
PK-X486SL	¥28,000
PK-CX486D	¥16,000
PK-CX87D	¥14,500

イメージスキャナ

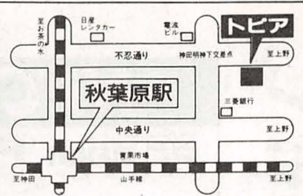
カラーイメージスキャナー
NEC PC-IN500/4C
定価¥298,000 特価¥222,000

GT-8000(EPSON)	¥298,000	¥218,000
GT-6000(EPSON)	¥178,000	¥119,000
GT-400(EPSON)	¥99,800	¥73,000
HS-40CL-H(オムロン)	¥46,800	¥35,000
HS-60F-H(オムロン)	¥46,800	¥35,000
HS-10R II(オムロン)	¥49,800	¥33,000
HS-7R II(オムロン)	¥39,800	¥28,000

セットの組み合わせ自由 ── サポート体制万全

C&Cネットワーク
トピア
AKIHABARA JAPAN

●お申し込み・お問い合わせは…
☎03-3253-2921(代)
〒101 東京都千代田区外神田3-2-3 森産ビル3F
★受付時間＝AM10:00～PM7:00 年中無休 ★FAX.03-3253-2923
★〈振込先〉三菱銀行 秋葉原支店 普通口座No.4757563 トピア



機能性を！
安心システム：内蔵HDDのセットやインストールのサービス
EPSON PC-286/386シリーズ

DynaBook

Dyna Book V386

J31SX0VW	¥328,000
AP-300	¥ 59,800
ケーブル	¥ 4,800

合計¥392,600➡トピア特価¥219,000
月々¥3,800 ×36回 ㊍¥20,000×6回

J31SX0VW	¥328,000
40MB HDD	¥ 68,000
MS-WINDOWS	¥ 25,000
PIO31SSG4ME	¥ 34,000
BJ-10custom	¥ 69,800

合計¥524,800➡トピア特価¥322,000
月々¥5,500 ×36回 ㊍¥30,000×6回

J31SX0VW	¥328,000
80MB HDD	¥ 98,000
PIO-31SS-G4ME	¥ 34,000

合計¥460,000➡トピア特価¥279,000
月々¥3,800 ×48回 ㊍¥20,000×8回

今月のお買得品

PC-286LS-STD 台数限定
特価¥89,800

PC-386Book-L
特価¥135,000

PC-386NOTE AR

新製品

画面が大きく、明るく、見やすくなった。デスクトップの使いやすさ高性能を凝縮した省スペースノートパソコン

PC386NAR2(3.5インチFDD 2基標準装備タイプ)……定価¥288,000
PC386NAR1(3.5インチFDD1基＋Lスロット1基標準装備タイプ…定価¥288,000

PC-386NAR2	¥288,000
80MB HDD	¥ 89,800
MS-DOS	¥ 9,800
BJ-10V custom	¥ 69,800

合計¥457,400➡トピア特価¥298,000
月々¥4,800 ×36回 ㊍¥30,000×6回

386GS〈限定〉

PC-386GS	¥398,000
14″カラーCRT	¥ 84,800
EP-SIM-2MS(2ヶ)	¥ 24,000

合計¥522,800➡トピア特価¥235,000
月々¥4,300 ×36回 ㊍¥20,000×6回

PC-386P

PC-386P2	¥268,000
14″カラーCRT	¥ 84,800

合計¥352,800➡トピア特価¥198,000
月々¥3,100 ×36回 ㊍¥20,000×6回

386GE

PC-386GE5	¥298,000
14″カラーCRT	¥ 84,800

合計¥382,800➡トピア特価¥198,000
月々¥6,400 ×36回 ㊍なし

PC-486GF

Aセット

PC-486GF	¥348,000
14″カラーCRT	¥ 84,800
EP-SIM-2MS(2ヶ)	¥ 24,000

合計¥456,800➡トピア特価¥284,000
月々¥5,100 ×36回 ㊍¥25,000×6回

Bセット

PC-386GF	¥348,000
14″カラーCRT	¥ 84,800
LHD-B240H	¥168,000

合計¥600,800➡トピア特価¥368,000
月々¥6,200 ×36回 ㊍¥35,000×6回

Cセット

PC-486GF	¥348,000
14″カラーCRT	¥ 84,800
LHD-E100K	¥ 99,800
EP-SIM-2MS	¥ 12,000

合計¥632,400➡トピア特価¥389,000
月々¥4,900 ×48回 ㊍¥30,000×8回

PC-486GR

Aセット

PC-486GR	¥458,000
14″カラーCRT(ハイレゾ対応)	¥118,000
EP-SIM-2MS(2ヶ)	¥ 24,000

合計¥600,600➡トピア特価¥398,000
月々¥7,200 ×36回 ㊍¥35,000×6回

Bセット

PC-486GR	¥458,000
14″カラーCRT(ハイレゾ対応)	¥118,000
EP-SIM-2MS(2ヶ)	¥ 24,000
CRC-SCS200	¥148,000

合計¥748,000➡トピア特価¥476,000
月々¥6,300 ×48回 ㊍¥35,000×8回

Cセット

PC-486GR	¥458,000
14″カラーCRT(ハイレゾ)	¥118,000
LHD-E200K	¥138,000
MS-DOS	¥ 9,800

合計¥723,800➡トピア特価¥485,000
月々¥6,500 ×48回 ㊍¥35,000×8回

来たるべきD.T.P.(デスク・トップ・パブリッシング)時代の新しい用途に対応

レーザプリンタ&ページプリンタ


▲LBP-A404E

LP-2000 限定
定価¥198,000➡トピア特価¥119,000
月々¥5,600 ×24回 ㊍なし

NEC
PC-PR1000/4(EPカートリッジ付)
定価¥188,000➡トピア特価¥129,800
月々¥7,000 ×12回 ㊍¥30,000×2回

PC-PR4000/4(EPカートリッジ)
定価¥788,000➡トピア特価
月々¥8,400 ×48回 ㊍¥40,000×8回

CANON
LBP-A304E(トナー付)
定価¥634,000➡トピア特価
月々¥6,800 ×48回 ㊍¥35,000×8回

LBP-B406E(EPトナー付)
定価¥424,000➡トピア特価¥278,000
月々¥3,800 ×48回 ㊍¥20,000×8回

LBP-A404E(トナー付)
定価¥255,000➡トピア特価¥168,000
月々¥3,000 ×36回 ㊍¥15,000×6回

内蔵HDD & MO

〈NOTE用〉	標準価格	現金特価
LHD-EN40(ロジテック)	¥ 69,800	¥ 49,800
LHD-EN80(ロジテック)	¥ 89,800	¥ 67,000
PACK-A120(ICM)	¥138,000	¥ 99,800
MI-AE80(コニック)	¥108,000	¥ 76,000
PH-130(ティアック)		¥ 55.000
CRC-IHE40(C.リサーチ)	¥ 98,000	¥ 35,000
CRC-IHE124(C.リサーチ)	¥122,000	¥ 57,000
LHD-NS80(ロジテック)	¥108,000	¥ 53,000
LHD-NS130(ロジテック)	¥118,000	¥ 67,000
MI-80NSL(コニック)	¥108,000	¥ 55,000
LHD-NSL80(ロジテック)	¥ 89,800	¥ 63,000
〈Disk TOP用〉		
LHD-S100NP(ロジテック)	¥ 99,800	¥ 68,000
LHD-S120HP(ロジテック)	¥109,800	¥ 73,800
LHD-S240HP(ロジテック)	¥149,800	¥ 99,800
LHD-E100K(ロジテック)	¥ 99,800	¥ 75,000
LHD-E200K(ロジテック)	¥138,000	¥ 99,800
LMO-330F(ロジテック)	¥198,000	¥145,000
AV-3050FS(キャラベル)	¥198,000	¥148,000

FDD

	現金特価
CRC-FD3.5SS(Cリサーチ)	¥ 16,000
CRC-FD3.5WS(Cリサーチ)	¥ 26,800
FD-32S(ティアック)	¥ 23,800
CRC-FD5WS	¥ 36,000
CRC-FD5SS(Cリサーチ)	¥ 23,000

HDD & MO

	標準価格	現金特価
Σ-120B(キャラベル)	¥118,000	¥ 87,000
DD-101A(ティアック)	¥178,000	¥ 62,000
CRC-SCS100(C.リサーチ)	¥108,000	¥ 55,000
CRC-SCS200(C.リサーチ)	¥148,000	¥ 75,000
DOS-100(ニューテック)	¥ 89,800	¥ 49,800
SHD-S100J(ロジテック)	¥ 99,800	¥ 58,000
SHD-S200J(ロジテック)	¥148,000	¥ 82,000
LHD-B120H(ロジテック)	¥118,000	¥ 78,000
LHD-B240H(ロジテック)	¥168,000	¥102,000
ST-120LBS(テクサ)	¥118,000	¥ 85,000
ST-240LBS(テクサ)	¥158,000	¥102,000
LMO-300(ロジテック)	¥198,000	¥145,000
AV-3050MO/P2(キャラベル)	¥218,000	¥162,000
UM-3128(緑電子)	¥198,000	¥148,000

ソフト

	標準価格	現金特価
松V5	¥58,000	¥36,000
一太郎Ver4.3	¥58,000	¥37,000
花子Ver2	¥58,000	¥37,000
MS-WORD	¥58,000	¥36,800
Multiplan4.1	¥68,000	¥46,000
MS-EXCEL	¥98,000	¥59,800
ロータス1.2.3	¥98,000	¥56,000
CANDY4	¥58,000	¥41,000
忍者4	¥35,000	¥25,000
桐Ver4	¥98,000	¥59,800
The CARD3+	¥48,000	¥35,000
dBASEIII Plus	¥198,000	¥135,000
dBXL	¥69,800	¥54,800
Quick C	¥20,000	¥12,800
Quick BASIC	¥20,000	¥12,800
MS-WORKS	¥40,000	¥26,000

	標準価格	現金特価
アシストカルク	¥9,700	¥ 7,000
CCT-98III	¥20,000	¥15,800
まいと～く	¥28,000	¥17,500
三代目大番頭	¥250,000	¥162,000
PCA会計企業編B	¥148,000	¥99,800
弥生会計III	¥80,000	¥49,800
TOP給与計算	¥198,000	¥128,000
Let'sアイリス	¥58,000	¥36,000
Z'STAFF KID98	¥28,000	¥19,000
サイクロンExpress α98	¥165,000	¥119,800
Hyper彩子	¥88,000	¥65,000
HyperFRAME	¥98,000	¥73,000
POP名人EX	¥380,000	¥298,000
ゼネリックCAD	¥98,000	¥72,000

プロッター

SketchMate
本格的なCAD画面にも対応するワイドな出力で、ビジネスからホビーまでパワフルに使えるA3モデル。

RP-22
本体価格¥138,000
トピア特価¥103,000

RP-21
本体価格¥98,000
トピア特価¥74,000

	標準価格	現金特価
DPX-3600(ローランド)	¥890,000	¥669,000
DPX-2600(ローランド)	¥740,000	¥558,000
RP-11P(ローランド)	¥ 69,800	¥ 54,000
GRX-300AG(ローランド)	¥780,000	¥588,000
GRX-400AG(ローランド)	¥980,000	¥738,000
CAMM-1(カッティングプロッター)	¥498,000	¥388,000
MP-5300(グラフテック)	¥198,000	¥152,000
FP-8100(グラフテック)	¥890,000	¥672,000
FP-8200(グラフテック)	¥690,000	¥522,000
C2847A(YHP)	¥1,300,000	¥969,000

デジタイザー

	標準価格	現金特価
KD-4610A(グラフテック)	¥199,000	¥149,800
KD-4310A(グラフテック)	¥168,000	¥128,000
KW-4300(グラフテック)	¥198,000	¥149,000
KW-4600(グラフテック)	¥228,000	¥175,000

コンピューターミュージック



ミュージ郎300
¥88,000 特価¥72,000

ミュージ郎500
¥145,000 特価¥120,000

ミュージ郎Jr. NOTE
特価¥45,000

ミュージ郎音楽教室
ED-300N 定価¥108,000
特価¥86,000

ミュージ郎音楽教室
ED-200F 定価¥105,000
特価¥84,000

	標準価格	現金特価
CF-10(デジタル・フェーダー)	¥22,000	¥ 5,800
CN-20(ミュージック・エントリー・パッド)	¥22,000	¥18,000
MA-12C(マイクロ・モニター)	¥14,000	¥11,500
CS-10(ステレオマイクロモニター)	¥17,000	¥14,500
CM-64(LA/PCMサウンド・モジュール)	¥129,000	¥105,000
PC-200II(MIDIキーボード・コントローラー)	¥38,000	¥30,500
CP-40(はなうたくん)	¥33,000	¥27,000
CA-30(アレンジくん)	¥49,000	¥40,000
CM-500(GSサウンドモジュール)	¥115,000	¥94,000
CM-300(GSサウンドモジュール)	¥58,000	¥48,000
SX-68MII(MIDI、I/F)	¥19,800	¥16,800
FMT-402(MIDI、I/F)	¥35,000	¥28,000
SC-55	¥69,000	¥55,000
SC-33	¥49,800	¥39,800

FAX

NEC Speax5E
定価¥99,700 特価¥72,800
月々¥12,600×6回 ㊍なし

SHARP UX-2
定価¥79,800 特価¥62,000
月々¥5,500×12回 ㊍なし

東芝 PFX-32
定価¥108,000 特価¥78,800
月々¥3,600×12回 ㊍¥20,000×2回

超低金利クレジット！ 全商品完全保証付

どこにも負けない価格で頑張ります。

NEC PC-9801 FA2 セット

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ

- PC-9801FA2 ¥458,000
- CU-14FD ¥74,800
- JP-200 ¥104,800
- DS-31(ラック) ¥13,000

標準小売価格 ¥650,600

46% off ¥353,000 〈消費税別〉

NEC PC-9801 FX2 セット

PC-9800シリーズ

- PC-9801FX2 ¥278,000
- CU-14FD ¥74,800
- JP-200 ¥104,800
- DS-31 ¥13,000

標準小売価格 ¥470,600

45% off ¥258,000 〈消費税別〉

NEC 98 NOTE NS/T セット

- PC-9801NS/T ¥288,000
- 内蔵40M HDD ¥98,000
- 内蔵 6M RAM ¥33,000
- N-20(ノート用バッグ) ¥15,000

標準小売価格 ¥434,000

43% off ¥248,000 〈消費税別〉

NEC PC-9801 NA/C セット

- PC-9801NA/C ¥498,000
- BJ-10VC ¥69,800
- プリンターケーブル ¥4,800

標準小売価格 ¥572,600

27% off ¥418,000 〈消費税別〉

システム System21

本体

(NEC) システム特価
- PC-9801FA2/U2 定価¥458,000 ¥TEL特価
- PC-9801FX2/U2 定価¥278,000 ¥168,000
- PC-9801US 定価¥248,000 ¥159,000
- PC-98 21モデルS1 定価¥318,000 ¥238,000
- PC-9801NS/L 定価¥288,000 ¥175,000
- PC-9801NA/C 定価¥498,000 ¥TEL特価
- PC-9801NS/T 定価¥288,000 ¥182,000
- PC-9801NA 定価¥348,000 ¥TEL特価

(EPSON)
- PC-486GR3 定価¥483,000 ¥314,000
- PC-486GF5 定価¥348,000 激安特価
- PC-386NAR2 定価¥288,000 ¥189,800
- PC-386NARC2 定価¥598,000 激安特価

(SHARP)
- X68000 Compact 定価¥298,000 ¥208,000

ディスプレイ

(NEC) システム特価
- PC-KD1511 定価¥118,000 ¥74,800
- PC-KD1521 定価¥89,800 ¥56,800
- PC-KD854N 定価¥84,800 ¥39,800
- PC-KD881(限定) 定価¥118,000 ¥67,800

(三菱)
- XC-98V3 定価¥118,000 ¥47,800
- XC-1498CⅡ 定価¥107,000 ¥44,800

(EPSON)
- CR-5500 定価¥168,000 ¥89,800

(シャープ)
- CU-14FD 定価¥74,800 ¥36,800
- CU-14KD 定価¥89,800 ¥41,500

(三星)
- CVC-4687 定価¥84,800 ¥37,800

(三洋)
- CMT-14UDLS 定価¥118,000 ¥75,800

プリンター

(NEC) システム特価
- PC-PR201/63A 定価¥158,000 ¥99,800
- PC-PR201/63 定価¥125,000 ¥79,800
- PC-PR201/45L 定価 ¥95,000 ¥58,000
- PC-PR1000/4 定価¥188,000 ¥128,000
- PC-PR101/TN103 定価¥69,800 ¥TEL特価

(EPSON)
- AP-1000PC 定価¥99,800 ¥67,800
- VP-1047PC 定価¥99,800 ¥54,800

(STAR)
- JP-200 定価 ¥104,800 ¥48,800
- JJ-100A 定価¥79,800 ¥TEL特価

(CANON)
- BJ-330J 定価 ¥208,000 ¥108,000
- BJ-10V Select 定価¥79,800 ¥48,800
- BJ-10V Custom 定価¥69,800 ¥45,800
- BJ-15V 定価¥89,800 ¥TEL特価

ハードディスク・フロッピーディスク

(TEXA) システム特価
- TRUST-FA120(HDD) 定価¥108,000 ¥78,800
- TRUST-FA240(HDD) 定価¥148,000 ¥108,000
- STATION-120LBS(HDD) 定価¥118,000 ¥86,000
- STATION-240LB(HDD) 定価¥158,000 ¥115,300

(コンピュータリサーチ)
- CRC-SCS100(HDD) 定価¥108,000 ¥59,800
- CRC-SCS200(HDD) 定価¥148,000 ¥89,000

(エレコム)
- EN-40L(NS/L用) 定価¥78,000 ¥48,800
- EN-80L(NS/L用) 定価¥108,000 ¥68,800

(アルファデータ)
- AD-F35S(FDD) 定価¥29,800 ¥17,800
- AD-F35W(FDD) 定価¥39,800 ¥29,800
- AD-F35FA(ファイルスロットFDD) 定価¥29,800 ¥21,800

RAMボード

(IOデータ) システム特価
- PIO-PC34R-2M 定価¥23,000 ¥17,200
- PIO-PC34R-4M 定価¥35,000 ¥26,200
- FA34-4MS 定価¥28,000 ¥21,000
- FS34-4MS 定価¥28,000 ¥21,000
- NT34-2ML 定価¥13,000 ¥9,700
- NT34-6ML 定価¥33,000 ¥22,400
- PIO-98NT-2MP 定価¥45,000 ¥9,000

"IOデータはソフト付きです"

(メルコ)
- ENT-6000S 定価¥33,000 ¥24,800
- EMJ-4000S 定価¥34,800 ¥26,200
- EFA-4000S 定価¥28,000 ¥21,000
- RCD-4000S 定価¥26,000 ¥19,500
- XMC-2000S 定価¥13,000 ¥9,700

掘り出し物がた〜くさん!

中古売買表 11月18日現在

機種名	買値	売値
PC9801FA2	¥194,000	¥230,000
PC9801FS2	¥140,000	¥185,000
PC9801FX2	¥110,000	¥150,000
PC9801DA2	¥150,000	¥180,000
PC9801DS2	¥110,000	¥145,000
PC9801RX21	¥70,000	¥110,000
PC9801RX2	¥65,000	¥100,000
PC9801VX21	¥50,000	¥90,000
PC9801VM21	¥35,000	¥70,000

機種名	買値	売値
PC9801 US	¥120,000	¥145,000
PC9801 UF	¥60,000	¥100,000
PC9801 NOTE	¥50,000	¥70,000
PC9801 NV	¥60,000	¥95,000
PC9801 NS	¥80,000	¥110,000
PC9801 NS/E	¥120,000	¥150,000
PC9801 NS/T	¥130,000	¥158,000
PC9801 NS/L	¥140,000	¥160,000
PC8801 MC2		¥28,000

機種名	買値	売値
PC386GS5	¥140,000	¥170,000
PC386V	¥100,000	¥130,000
PC386P2	¥90,000	¥145,000
PC286VJ5	¥75,000	¥125,000
PC286VF	¥55,000	¥110,000
PC386NWR2	¥85,000	¥125,000
PC386NAE1	¥70,000	¥125,000
X68000セット	¥110,000	¥130,000
400ラインカラー	¥20,000	¥30,000

中古／ソフト＆ハード
全国通販
横浜サードウェーブ

〒230 横浜市鶴見区鶴見中央5—10—23

☎045-505-2163
受付時間▶PM1：00～PM7：00（水曜休）
FAX▶045-505-2164（24時間）
振込口座▶さくら銀行 京浜鶴見支店
㊟3282421 ㈲横浜サードウェーブ

YOKOHAMA THIRDWAVE

今月の高価買取例

本体
- スーパーファミコン ……¥14,000
- PCエンジンDUO ……¥25,000
- スーパーCDROM ……¥18,000
- CDROMVER1.0 ……¥8,000
- CDROMVER2.0 ……¥10,000
- CDROMVER2.1 ……¥11,000
- PCエンジンGT ……¥12,000
- スーパーシステムカード ¥7,000
- PCエンジン（白）……¥3,000
- コアグラフィックス ……¥4,000
- ゲームボーイ ……¥4,000
- メガドライブ ……¥4,000
- メガCD ……¥20,000
- ゲームギア ……¥5,000
- ゲームギア用TVチューナー ……¥4,000
- ネオジオ ……¥22,000

MSX
- A1GT ……¥35,000
- A1ST ……¥25,000
- A1WSX ……¥18,000
- A1WX ……¥15,000
- F1XV ……¥18,000
- F1XDJ ……¥15,000
- PHC70FD ……¥12,000
- MSX用モニター，プリンタ，FDD TEL
- SDスナッチャー ……¥3,500
- キャンペーン版大戦略Ⅱ ……¥3,500
- 元朝秘史 ……¥4,000
- スナッチャー ……¥5,000
- ソリッドスネイク ……¥3,500
- ブライ下巻 ……¥3,500
- コナミシューティング古いもの も買取可 ……高価買取
- アダルト ……高価買取
- その他 ……買取不可

PC98
- イーリス亭セレナーデ ……¥3,000
- イクイクパッ君 ……¥3,000
- ウェディングベルは高らかに ……¥2,200
- 雨月奇譚 ……¥3,500
- 宇宙少女NAMI ……¥3,500
- ウルティマサベージエンパイア ……¥3,500
- ヴェインドリーム2 ……¥4,000
- エアーマネジメント ……¥4,000
- エルムナイト ……¥4,500
- KISS ……¥3,000
- キサントゲノス ……¥3,000
- キャッスルズ ……¥3,500
- 銀河英雄伝説Ⅲ ……¥4,500
- クラシックロード1 ……¥4,000
- 元朝秘史 ……¥4,000
- ジャンジャカジャン ……¥3,000
- スーパー野球道 ……¥3,500
- スーパーDPS ……¥2,500
- ソードダンサー ……¥3,500
- ソードワールド ……¥4,000
- 卒業 ……¥4,000
- 太閤立志伝 ……¥4,000
- 大戦略Ⅳ ……¥4,000
- 大戦略マルチエディタ ……¥2,500
- 地球防衛少女イコチャン ¥4,500
- 天下統一Ⅱパワーアップセット ……¥2,500
- ティラムバラム ……¥4,000
- テセラ ……¥3,000
- 天仙娘々 ……¥2,500
- ディーアーク ……¥2,800
- 電撃ナース ……¥3,000
- DEJAⅡ ……¥2,500
- DOR3 ……¥2,500
- ドラキュラ伯爵 ……¥2,500
- ドラゴン創世紀 ……¥4,000
- ドラゴンプリンセス ……¥2,800
- ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ ……¥4,000
- 人形使い ……¥3,000
- 信長の野望覇王伝 ……¥5,000
- ビッグオナー ……¥4,000
- 美少女通信 ……¥2,500
- フォボス ……¥3,000
- プリンセスミネルバ ……¥4,000
- プレイメーカーフットボール ……¥4,000
- ぱっぷるメイル ……¥3,500
- 麻雀王伝説 ……¥3,000
- 麻雀幻想曲 ……¥3,000
- 魔法少女りな ……¥4,000
- MADPARADOX ……¥2,200
- MYEYES ……¥2,800
- マスターオブモンスターズファイナル ……¥4,000
- マハバラタ ……¥3,500
- 満開電飾Ⅱ ……¥3,000
- ヨーロッパ戦線 ……¥4,000
- その他 …… TEL

TOWNS
- AYA ……¥2,000
- 石見銀山殺人事件 ……¥4,500
- エメラルドドラゴン ……¥3,000
- エルムナイト ……¥4,000
- オルゴール ……¥2,500
- キャル ……¥3,000
- キャッスルズ ……¥4,000
- 銀河英雄伝説ⅡDX+ ……¥4,000
- GAMEテクノポリススーパーコレクション ¥5,000
- サイレントメビウス ……¥4,000
- 三国志Ⅲ ……¥5,000
- シュバルツシルト ……¥4,000
- スーパーDPS ……¥2,500
- スウィートエンジェル ……¥2,200
- スプラッターハウス ……¥4,000
- 太閤立志伝 ……¥4,000
- DEJAⅡ ……¥3,000
- DOR3 ……¥2,500
- ナイトメア ……¥4,000
- 人形使い ……¥2,500
- ハイパークラシックオペレーション ……¥4,000
- プレミアム ……¥2,500
- 星の砂物語 ……¥2,500
- 星の砂物語2 ……¥3,000
- 麻雀幻想曲 ……¥3,000
- ミラージュ ……¥2,800
- ヨーロッパ戦線 ……¥5,000
- ライフ&デスⅡ ……¥4,500
- ワイアット ……¥4,000
- その他 …… TEL

スーパーファミコン
- ウィザードリィV ……¥4,000
- ウルトラクイズ ……¥4,000
- 弟切草 ……¥4,000
- 餓狼伝説 ……¥4,000
- キングオブモンスターズ ¥4,000
- 甲子園2 ……¥3,500
- 三国志Ⅲ ……¥6,000
- 真女神転生 ……¥4,500
- スーパーダンクショット ¥4,000
- スーパー桃太郎電鉄Ⅱ ……¥4,000
- ストリートファイターⅡ ¥4,000
- 大航海時代 ……¥4,500
- 大戦略エキスパート ……¥4,000
- 提督の決断 ……¥6,000
- ドラゴンクエストV ……¥6,000
- バレーボールTWIN ……¥4,000
- バルバロッサ ……¥4,000
- ヒーロー戦記 ……¥4,000
- ヒューマングランプリ ……¥4,000
- ファイナルファンタジーⅣ ……¥3,500
- ファイナルファンタジーV ……¥6,000
- ヘラクレスの栄光Ⅲ ……¥4,000
- 北斗の拳6 ……¥4,000
- マリオカート ……¥4,000
- レナス ……¥4,000
- ロードモナーク ……¥3,500
- その他 …… TEL

PCエンジン
- AYA ……¥3,500
- AV花札 ……¥4,000
- キャンペーン版大戦略Ⅱ ¥3,500
- 究極麻雀 ……¥4,000
- 銀河お嬢様伝説YUNA ¥3,000
- サークⅠ,Ⅱ ……¥3,000
- シュバルツシルトⅡ ……¥3,000
- スーパーリアル麻雀 ……¥3,000
- スナッチャー ……¥3,000
- 天外魔境 ……¥3,000
- トップをねらえ ……¥3,000
- ドラゴンナイトⅡ ……¥3,000
- ドルアーガの塔 ……¥3,000
- パワースポーツ ……¥3,000
- パワーリーグV ……¥3,000
- ファージアスの邪星帝 ……¥3,000
- ファイヤープロレス3 ……¥3,000
- ブライⅡ ……¥3,000
- マクロス永遠のラブソング ……¥3,000
- 魔物ハンター妖子 ……¥3,000
- らんま無差別格闘流 ……¥3,000
- その他 …… TEL

メガドライブ
- …… TEL

ゲームギア
- ……高価買取

ゲームボーイ
- …… TEL

CD（ニューミュージック，洋楽）
- ……高価買取

価格は変動します。必ず電話で確認後お送りください。確認の日付と金額を申込書に記入してください。
万一確認なしに送られてきた場合は、到着時の相場で買取、または着払いにて返送させていただきます。
各機種とも古いもの、人気のないものは買取しません。
本体は箱，マニュアル，付属品等全部付きを基準とします。
ソフトは箱，マニュアル，付属品付きのものに限ります。
パソコンソフトは登録カード（未記入）がない場合は減額します。
送金手数料400円マイナスさせていただきます。（送金は書留）

中古在庫例

MSX本体
- A1GT ……¥65,000
- A1ST ……¥47,800
- A1WSX ……¥36,000
- A1WX ……¥32,000
- A1FX ……¥28,000
- A1F ……¥22,000
- F1XV ……¥38,000
- F1XDJ ……¥33,000
- F1XD ……¥19,000
- PHC70FD ……¥28,000
- MSX用モニター，プリンター …… TEL

MSXソフト
- アークスⅡ ……¥2,980
- イースⅢ ……¥2,980
- エメラルドドラゴン ……¥4,980
- 銀河英雄伝説 ……¥2,980
- 幻影都市 ……¥5,980
- サラマンダ ……¥3,980
- 三国志 ……¥2,980
- 三国志Ⅱ(D) ……¥3,980
- シードオブドラゴン ……¥2,980
- ジンギスカン ……¥2,980
- スーパー大戦略(R) ……¥2,980
- スーパー大戦略(D) ……¥3,980
- ソーサリアン ……¥5,980
- 大航海時代(D) ……¥2,980
- 第4のユニットシリーズ ¥2,980
- 提督の決断 ……¥6,980
- ティルナノーグ ……¥3,480
- DCコネクション ……¥2,980
- ドラゴンスレイヤー英雄伝説 ……¥2,980
- 信長の野望武将風雲録 ……¥3,980
- 信長の野望戦国群雄伝 ……¥1,980
- フレイ(2+,R) ……¥3,980
- プリンセスメーカー ……¥7,980
- ヨーロッパ戦線 ……¥8,980
- ロードス島戦記 ……¥4,980
- その他 ……TEL

TOWNS
- アフターバーナーⅢ ……¥4,980
- AYA ……¥4,980
- A列車でいこうⅢ ……¥5,980
- 栄冠は君に2 ……¥3,980
- エメラルドドラゴン ……¥5,980
- オルゴール ……¥6,980
- KIGEN ……¥4,980
- ギャラクシーフォースⅡ ¥3,980
- サイバーシティ ……¥2,980
- 三国志Ⅲ ……¥7,980
- サイレントメビウス ……¥7,980
- サークⅡ ……¥2,980
- シムアース ……¥4,980
- シムシティ ……¥2,980
- スーパーリアル麻雀 ……¥5,980
- スプラッターハウス ……¥5,980
- 太閤立志伝 ……¥6,980
- ダイナソア ……¥3,980
- 沈黙の艦隊 ……¥5,980
- ドラゴンナイトⅢ ……¥3,980
- ナイトメア ……¥6,980
- ハイパークラシックオペレーション ……¥5,980
- マーダークラブDX ……¥4,980
- メモリーズ ……¥5,980
- メリーゴーランド ……¥4,980
- ヨーロッパ戦線 ……¥7,980
- ライフ&デス ……¥3,980
- 雷電伝説 ……¥4,980
- ワイアット ……¥6,980
- その他 ……TEL

PC98
- アマランスⅡ ……¥4,980
- アリスの館Ⅱ ……¥2,980
- アルテミス ……¥3,980
- 伊忍道打倒信長 ……¥4,980
- 栄冠は君に2 ……¥3,980
- A列車でいこうⅢ ……¥3,980
- エアーコンバットⅡ ……¥2,980
- ELLE ……¥3,980
- エイトレイクスゴルフクラブ ……¥2,480
- 銀河英雄伝説Ⅱ ……¥3,980
- クラシックロード1 ……¥5,980
- グロスドイッチュラント ¥6,980
- 元朝秘史 ……¥5,980
- 轟Ⅱ ……¥6,980
- 三国志Ⅲ ……¥6,980
- 財閥銀行 ……¥6,980
- 斬Ⅱ ……¥3,980
- シャングリラ ……¥3,980
- シムシティ ……¥2,980
- スーパー野球道 ……¥5,980
- SUZAKU ……¥4,980
- 関ヶ原 ……¥4,980
- 卒業 ……¥6,980
- ソードダンサー ……¥5,980
- ゼータ ……¥3,980
- 太閤立志伝 ……¥5,980
- 大戦略Ⅳ ……¥5,980
- ダイヤモンドプレイヤーズ ……¥5,980
- 沈黙の艦隊 ……¥5,980
- 天下統一Ⅱ ……¥5,980
- 天神乱魔 ……¥3,980
- 天舞三国史正史 ……¥5,980
- DEJAⅡ ……¥4,980
- デッドオブザブレイン ……¥3,980
- ドア2 ……¥3,980
- DrSTOP ……¥3,980
- ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ ……¥5,980
- ドラゴンナイトⅢ ……¥3,980
- 信長の野望武将風雲録 ……¥3,980
- 遙かなるオーガスタ ……¥3,980
- 秘密の花園 ……¥4,980
- ふしぎの海のナディア ……¥6,980
- ビッグオナー ……¥6,480
- プリンセスメーカー ……¥6,980
- ぱっぷるメイル ……¥5,980
- マッドパラドクス ……¥3,980
- 魔法少女りな ……¥5,980
- 魔導物語1－2－3 ……¥4,980
- ヨーロッパ戦線 ……¥6,980
- らんま1／2飛龍伝説 ……¥4,980
- リーディングカンパニー ¥6,980
- レジオナルパワーⅡ ……¥5,980
- レッドストームライジング ……¥3,980
- ロードス島戦記 ……¥4,980
- ロードス島戦記Ⅱ ……¥5,980
- ロードモナーク ……¥2,980
- その他 ……TEL

メガドライブ
- メガCD ……¥27,800
- ゲームギア ……¥9,800
- その他 ……TEL

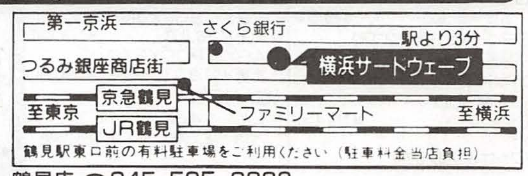
PCエンジン
- PCエンジンDUO ……¥34,800
- PCエンジンGT ……¥17,800
- CDROMVER1.0 ……¥14,800
- CDROMVER2.0 ……¥17,800
- イースⅠ,Ⅱ ……¥5,980
- 天外魔境 ……¥5,980
- 天外魔境Ⅱ ……¥3,980
- ドラゴンスレイヤー英雄伝説 ……¥3,980
- ドラゴンナイトⅡ ……¥5,980
- その他 ……TEL

電話で在庫確認をして、予約をとってから送金してください。
予約なしの送金はかたくお断りします。
ソフトの通信販売は2本以上でお願いします。
価格は変動することがあります。
発禁ソフトの取扱いは一切いたしませんので問い合わせご遠慮ください。

ご案内

- ●価格・在庫は変動しますのでお電話で御確認下さい。
- ●ご送金は必ずお電話でのお申込み後にお願い致します。
- ●現金書留にてのご送金は申込書（メモ用紙）を同封して下さい。
- ●銀行振込の場合は、申込時にお名前、ご住所等をお聞かせ下さい。

★買取の場合は商品名、お名前、ご住所等を明記したメモ用紙を同封して下さい。
★直接、店頭にお持ちになる場合は、身分証明書と印鑑をご用意下さい。
（高校生以下の方は、ご両親の承諾書が必要です）



鶴見店 ☎045-505-2880

申込書 売りたい／買いたい	マイコンベーシックマガジン
フリガナ 名前 才	商品名・値段
住所（〒　　）	
電話 / 保護者名 印	

買取 パソコン・ソフト 何でもOK！ 情報 どこよりも高く，早い。これが当社のモットーです。 交換

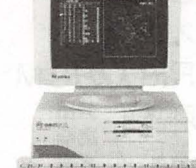
例えば
「かなり古い機種ですが、いくら位で売れるか？」
「地方に住んでいます。売る方法はありますか？」
「できれば早く、そして高く売りたいのですが？」

おまかせ下さい。

例えば
「現在持っているパソコンを最新型と交換したいのですが？」
「まだ、ローンが残っているのですが、買取交換は可能ですか？」
「捨ててしまうのは損な気がする。そんなパソコンでもいいのですか？」

おまかせ下さい。

これが当社自慢の買取金額（時価）です。尚、掲載はほんの一例ですので御注意下さい。

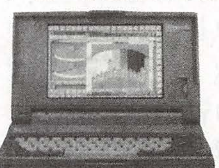
PC-9801FA2

¥215,000.-

PC-9801DA2

¥162,000.-

PC-9801NST

¥145,000.-

PC-9801NC

¥248,000.-

★PC-98シリーズ	
●PC-9801FA2	¥215,000
●PC-9801FS2	¥158,000
●PC-9801FX2	¥130,000
●PC-9801DA2	¥162,000
●PC-9801DS2	¥136,000
●PC-9801DX2	¥108,000
●PC-9801RA21	¥160,000
●PC-9801RS21	¥134,000
●PC-9801RX21	¥ 88,000
●PC-9801RA2	¥118,000
●PC-9801RA5	¥159,000
●PC-9801RX2	¥ 83,000
●PC-9801ES2	¥133,000
●PC-9801EX2	¥ 85,000
●PC-9801VX21	¥ 63,000
●PC-9801UX21	¥ 66,000
●PC-9801UV11	¥ 45,000
●PC-9801VM21	¥ 47,000
●PC-9801NST	¥145,000
●PC-9801NSE	¥113,000
●PC-9801NS	¥ 85,000
●PC-9801NV	¥ 73,000
●PC-9801NC	¥248,000
★PC-286/386/486シリーズ	
●PC-486GF2/5	¥209,000
●PC-486GF3	¥226,000
●PC-486GR2/5	¥263,000
●PC-486GR3	¥285,000
●PC-386GE2/5	¥128,000
●PC-386GE3	¥143,000
●PC-386GS2/5	¥158,000
●PC-386GS3	¥170,000
●PC-386M	¥120,000
●PC-386VR	¥120,000
●PC-386V	¥140,000
●PC-286VJ5	¥115,000
●PC-286VG	¥ 75,000
●PC-286VF	¥ 62,000
●PC-286VE	¥ 56,000
●PC-286C	¥ 43,000
●PC-386NW1B	¥140,000
●PC-386NAE1	¥ 98,000
●PC-386LSR	¥116,000
●PC-286LF	¥ 58,000
●PC-286LS	¥ 64,000

●PC-286LE	¥ 42,000
★88シリーズ	
●PC-8801FE	¥ 12,000
●PC-8801FE2	¥ 14,000
●PC-8801FA	¥ 12,000
●PC-8801MA2	¥ 15,000
●PC-8801MC2	¥ 18,000
★FM-TOWNSシリーズ	
●TOWNS20F	¥120,000
●TOWNSⅡCX20	¥178,000
●TOWNSⅡCX40	¥250,000
●TOWNSⅡUX20	¥158,000
★X68000シリーズ	
●CZ-674C	¥165,000
●CZ-634C	¥164,000
●CZ-623C	¥145,000
●CZ-604C	¥105,000
●CZ-653C	¥ 98,000
●CZ-603C	¥100,000
●CZ-652C	¥ 69,000
●CZ-602C	¥ 90,000
●CZ-601C	¥ 65,000
●CZ-600C	¥ 60,000
★NECモニター	
●PC-TV455	¥ 60,000
●PC-TV454	¥ 55,000
●PC-TV451	¥ 46,000
●PC-TV353	¥ 39,000
●PC-KD882	¥ 38,000
●PC-KD881	¥ 53,000
●PC-KD863S	¥ 33,000
●PC-KD863G	¥ 35,000
●PC-KD854N	¥ 26,000
●PC-KD854	¥ 22,000
★モニター	
●CU-14TV	¥ 46,000
●CU-14FD	¥ 26,000
●CU-14KD	¥ 33,000
●CU-21HD	¥ 68,000
●CZ-880D	¥ 32,000
●CZ-613D	¥ 58,000
●CZ-612D	¥ 50,000
●CZ-601D	¥ 46,000
●CR-7000	¥100,000
●CR-5500	¥ 60,000
●CR-4000	¥ 32,000

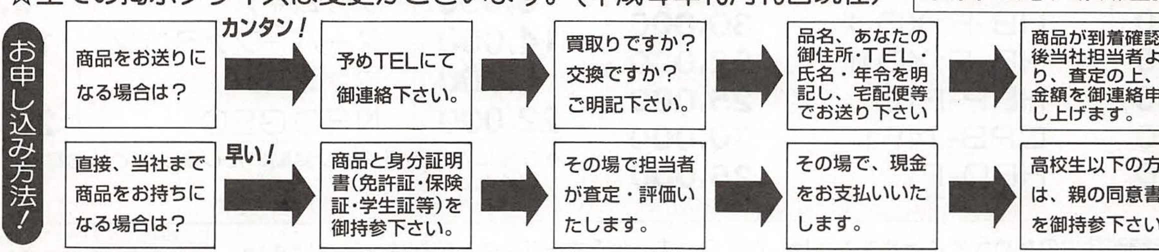
●XC-1498CⅡ	¥ 32,000
★各種プリンター	
●AP-1000PC	¥ 41,000
●AP-900PC	¥ 36,000
●LP-3000	¥ 62,000
●HG-800	¥ 39,000
●VP-1700	¥ 74,000
●PC-PR201/80A	¥113,000
PC-PR201GS	¥ 50,000
●PC-PR150T	¥ 30,000
●PC-PR150VL	¥ 33,000
●PC-PR101TL3	¥ 20,000
●BJ-330J	¥ 66,000
●BJ-15V	¥ 50,000
●BJ-10VC	¥ 32,000
★周辺機器	
●ハードディスク40M	¥ 20,000
●ハードディスク80M	¥ 28,000
●ハードディスク100M	¥ 38,000
●外寸5インチ シングル	¥ 15,000
●外寸5インチ ダブル	¥ 20,000
●外寸3.5インチ シングル	¥ 8,000
●外寸3.5インチ ダブル	¥ 15,000
●EMSメモリ2M	¥ 8,000
●EMSメモリ4M	¥ 15,000
●EMSメモリ8M	¥ 25,000
●モデム1200ボ	¥ 8,000
●モデム2400ボ	¥ 18,000
●モデム4800ボ	¥ 25,000
●モデム9600ボ	¥ 38,000
★MSX	
●HB-F1XV	¥ 23,000
●HB-F1XDJ	¥ 18,000
●FS-A1ST	¥ 25,000
●FS-A1GT	¥ 35,000
●FS-A1WX	¥ 19,000
★ダイナブックシリーズ	
●J-3100SL041VW	¥230,000
●J-3100SL001VW	¥179,000
●J-3100SX001P	¥ 92,000
●J-3100SX041VW	¥190,000
●J-3100SX001W	¥100,000
●J-3100SX001B	¥ 83,000
●J-3100SX021	¥121,000
●J-3100SX001	¥ 80,000
●J-3100GS021	¥ 66,000

★ゲームソフト		
●雀ジャカ雀	¥	時価にて
●ヴェインドリームⅡ	¥	時価にて
●エルムナイト	¥	時価にて
●プレイメイカーフットボール	¥	時価にて
●モンスターメーカー	¥	時価にて
●ブラックレインボウⅡ	¥	時価にて
●信長の野望覇王伝	¥	時価にて
●KO世紀ビースト～ガイアの復活～	¥	時価にて
●トキオ	¥	時価にて
●エアーコンバットⅢ	¥	時価にて
●ロボクラッシュ2	¥	時価にて
●THE TOWER OF CABIN	¥	時価にて
●雨月奇譚	¥	時価にて
●ソードダンサー増刊号	¥	時価にて
●芸夢じゃん	¥	時価にて
●エコロジーマジック	¥	時価にて
●ドラゴン剣世紀	¥	時価にて
●花札物語	¥	時価にて
●ウェディングベルは高らかに	¥	時価にて
●ティラムバラム	¥	時価にて
●パックマン	¥	時価にて
●MS-フライトシュミレーター	¥	時価にて
●銀河英雄伝説Ⅱ	¥	時価にて
●ウォーゲームコンストラクション	¥	時価にて
●けらけら星	¥	時価にて
●天仙娘々	¥	時価にて
●魏・呉・蜀・伝	¥	時価にて
●M1タンクプラトーン	¥	時価にて
●ディスクステーション98＝18号	¥	時価にて
●プレゼンス	¥	時価にて
●まゆみ	¥	時価にて
●F29リタリエイター	¥	時価にて
●エルヴィス	¥	時価にて
●グランプリサーカス2	¥	時価にて
●ドクターブレインパズルの城	¥	時価にて
●機甲師団Ⅱ	¥	時価にて
●轟Ⅱ	¥	時価にて
●テニステニス	¥	時価にて
●ファイヤアームズ	¥	時価にて
●蒼き狼と白き牡鹿 元朝秘史	¥	時価にて
●Civilization	¥	時価にて
●アラスカンマラシュート	¥	時価にて
●ギディ2	¥	時価にて
●MY eyes！	¥	時価にて
●GODS（ゴッズ）	¥	時価にて

※ファミコン、メガドライブ、ゲームボーイ、PCエンジン他、ソフト買取り致します。

☆全ての掲示プライスは変更がございます。（平成４年10月16日現在）

業者の方大歓迎！



秋葉原価格でローンができます
電気の街秋葉原で 26年の信用!!

買取・交換は今スグ電話で！

AVCフタバ

AUDIO VIDEO COMPUTER

☎03-3255-8630（代表）

営業時間　AM10：30～PM6：30まで

〒101　東京都千代田区外神田3-2-3

高価下取り、買取りいたします、お問合せ下さい。

AVC 本店
AVC シャンフ
AVC ホップ
外堀通り
電波ビル
至新宿
リビナ
日通ビル
至上野
ヤマギワ
中央通り
至神田
秋葉原駅

Welcome！
ご来店もどうぞ。

専門家が教える「高く売るコツ」

☆商品についた手アカ等の汚れをキレイに落とす！
☆商品の箱、マニュアル、システムディスク、付属品も価値があるので、忘れないこと！
☆チャンスロスに気をつけよう！売り時は、売る時です。
☆より高く売るには、下取り交換が有利！
☆信頼のできる店を選ぶ！これがポイント。

北関東最大のパソコン・ワープロ専門店

パソコンランド21

歳末大感謝祭

専門店ならではの、知識と品揃えでパソコンライフをサポート致します。

宇都宮店でっかくOPEN!! OPENフェア開催中!

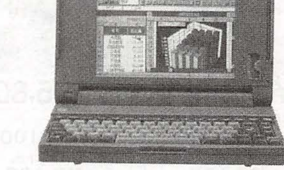
NEC
NECパーソナルコンピューター
PC-9801シリーズ
PC-9821



PC-9821model S1…CD-ROM＋FDD▶3.5inch×2…
PC-9821model S2…CD-ROM＋FDD▶3.5inch×2＋HDD▶40MB…

新製品歳末大特価

NEC
HECパーソナルコンピュータ
PC-9801シリーズ
PC-9801NA/C



PC-9801NA/C……498,000円
PC-9801NA40/C…HDD▶40MB…588,000円
PC-9801NA120/C…HDD▶120MB…638,000円

新製品歳末大特価

EPSON
PC-386NOTEAR



PC-386NAR2…FDD▶3.5inch×2…288,000円
PC-386NAR1…FDD▶3.5inch×1＋Lスロット×1…288,000円

新製品歳末大特価

IBM
PS/Vモデル2405-Y



2405-YO1 標準メモリ4M＋FDD ▶3.5inch×1‥298,000円
2405-YVB 標準メモリ4M＋HDD ▶170MB……398,000円
2405-YWB 標準メモリ8M＋HDD ▶170MB……588,000円
2405-YZB 標準メモリ16M＋HDD ▶170MB……718,000円

新製品歳末大特価

FUJITSU

新生!! FM TOWNSII

○作る楽しさと使う楽しさを満載したマルチメディアのリーディングマシン バリエーション増えて3タイプ

1 FM TownsIIモデルHR
洗練されたボディに高速486SX CPU搭載! マルチメディアリーダー

2 FM TownsIIモデルHG
より速く、よりパワフルに迫力の音と映像のスタンダードマシン

3 FM TownsIIモデルUG
コンパクトサイズに搭載されたハイクオリティ、あなたに最も近いマシン



FM-TownsSモデルHR 定価¥328,000…… 歳末大特価
FM-TownsSモデルHG 定価¥303,000…… 歳末大特価
FM-TownsSモデルUG 定価¥268,000…… 歳末大特価

ただ今、下取りキャンペーン実施中
Townsに買い替えの方に限り通常より高く下取りします。

Apple
Macintosh IIVX



感謝祭大特価

SHARP
X68000 Compact



感謝祭大特価

周辺機器大特価!!

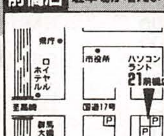
Intel ODP-486SX-20	定価¥ 82,000	▶感謝祭大特価!!
I/O EP-RD7B-8MS	定価¥ 59,000	〃
I/O FA34-8MS	定価¥ 49,000	〃
I/O PIO98NT II-4M	定価¥ 26,000	〃
NEOS NE-EMS-2LA	定価¥ 34,800	〃
NEOS NE-NST-2M	定価¥ 18,000	〃
Canon BJ-15V	定価¥ 89,800	〃
EPSON AP-700	定価¥ 79,800	〃
Logtec SHD-S100J	定価¥ 99,800	〃
Logtec LHD-NS130	定価¥118,000	〃
Logtec LHD-EN130	定価¥109,800	〃
テクノジャパン PD-200EX	定価¥138,000	〃

この他にも多数品揃えしております。

パソコンランド21

営業時間/AM10時⇒PM7時
年内無休

前橋店 駐車場が増えました。



前橋市表町1-1-4 ☎0272(21)2721

高崎東口店 年中無休になりました



高崎市栄町3-14 栄光ビル1F ☎0273(26)5221

伊勢崎店 広い駐車場AVも充実



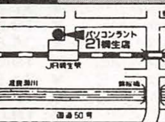
伊勢崎市八幡町60-6 ☎0270(21)3121

宇都宮店



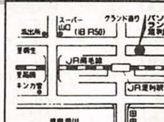
栃木県宇都宮市上戸祭2丁目457-1 ☎0286(43)7221

桐生店 桐生駅より徒歩0分



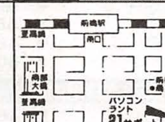
桐生市宮前町2-9-38 ☎0277(25)2721

足利店 JR足利駅より徒歩0分



足利市伊勢町1-2-10 ☎0284(43)1621

サポート お気軽にお立ち寄り下さい。



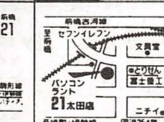
前橋市天川原町8-1 寺沢ハイツ1F ☎0272(21)9621

高崎飯塚店 セミナー教室開催中



高崎市飯塚町1380 ☎0273(40)0521

太田店 サプライ文具も充実



太田市下浜田字広田1087-12 ☎0276(45)0721



クレジットのご案内
- お支払いは月々3,000円より
- お支払い回数は3回〜60回まで
- 便利なボーナス一括払い

※銀行口座番号とお届け印をご持参下さい

栃木県宇都宮市上戸祭2-457-1

パソコンランド21はBUSINESS SOFTのプロショップです。
ロータス公認ディーラーLotus SHOP認定店
ジャストシステム公認インストラクター設置店
アルダスページメーカーオーソライズドディーラー認定店

正社員 アルバイト募集!
- 職種/販売 ●年齢/18歳〜30歳位まで
- 勤務地/前橋・高崎・太田・伊勢崎・足利・桐生
- 条件/要普免・高卒以上・ファイトある方
- 待遇/当社規定により委細面談

※広告掲載商品には、消費税は含まれておりません。お支払い時に消費税(3%)を加算させて頂きますのでご了承下さい。

激安パソコンプロショップ！地方ユーザーのためのテレフォンショッピング

24時間プライスサービス 03-3870-9815

Computer Station

ポイント

〒120 東京都足立区千住1-24-6
2nd TACHIKAWA BLD 6F
営業時間 AM11：00〜PM8：00（通販受付PM7：00まで 日曜／祭日定休）

御来店はこちら

店頭でのお持ち帰りもできます。

足立信用金庫　緑屋　駅前通り　モス・バーガー　セブンイレブン　トポス　ポイント 1Fはメガネドラッグ　西口（駅徒歩5分）　ルミネ　JR北千住

FAX見積 03-3888-8298

☎ 03-3870-9801

友達ぐるみの共同購入割引あり!!

来店購入の場合さらにサービス!!

PC-9801FA2/U2 14"CRT（0.28）セット
セット特価 ¥290,000
24回クレジット例 月々¥13,800
48回クレジット例 月々¥7,500

PC-9801FA2/U2 14"CRT（0.28）120M HDD（外付・内蔵）セット
セット特価 ¥353,000
24回クレジット例 月々¥16,800
48回クレジット例 月々¥9,100

NEW **PC-9801NA** 80MHDD・6MRAMセット / 120MHDD・6MRAMセット
NEW **PC-9801NA/C** 80MHDD・6MRAMセット / 120MHDD・6MRAMセット
セット特価 ¥305,000
セット特価 ¥318,000
セット特価 ¥412,800
セット特価 ¥425,000

NEW **PC-9821** フル装備の98新登場!!
セット特価 ¥234,800

PC-9801FS2/U2 14"CRT（0.28）セット
セット特価 ¥214,800
24回クレジット例 月々¥10,200
36回クレジット例 月々¥7,100

PC-9801FS2/U2 14"CRT（0.28）120M HDD（外付・内蔵）セット
セット特価 ¥275,800
24回クレジット例 月々¥13,100
48回クレジット例 月々¥7,100

PC-9801FX2/U2 14"CRT（0.28）セット
セット特価 ¥202,000
24回クレジット例 月々¥9,600
36回クレジット例 月々¥8,600

PC-9801FX2/U2 14"CRT（0.28）120M HDD（外付・内蔵）セット
セット特価 ¥263,000
24回クレジット例 月々¥12,500
36回クレジット例 月々¥8,700

PC-486GF2/5 14"CRT（0.28）セット
セット特価 ¥262,000
24回クレジット例 月々¥12,500
36回クレジット例 月々¥8,600

PC-486GF3 14"CRT（0.28）セット
セット特価 ¥278,000
24回クレジット例 月々¥13,300
48回クレジット例 月々¥7,200

PC-486GR2/5 14"CRT（0.28）セット
セット特価 ¥340,000
24回クレジット例 月々¥16,200
48回クレジット例 月々¥8,800

PC-486GR3 14"CRT（0.28）セット
セット特価 ¥358,000
24回クレジット例 月々¥17,100
48回クレジット例 月々¥9,200

PC-386M-STD 14"CRT（0.28）セット
セット特価 ¥192,000
12回クレジット例 月々¥17,300
24回クレジット例 月々¥9,100

PC-386NAR1/2 純正125M HDDセット
セット特価 ¥242,000

PC-386P2 14"CRTセット
特価 ¥189,800
12回クレジット例 月々¥17,100
24回クレジット例 月々¥9,000

PC-386GS2/5 ハイレゾCRTセット
特価 ¥235,000
24回クレジット例 月々¥11,200
48回クレジット例 月々¥6,100

PC-9801US 14"CRT（0.28）120M HDD（外付・内蔵）セット
セット特価 ¥243,800
24回クレジット例 月々¥11,600
36回クレジット例 月々¥8,000

PC-9801NS/T 125M HDDセット
セット特価 ¥245,800
36回クレジット例 月々¥8,100

FUJITSU FM-TOWNSⅡ
UG20激安セット
FM-TOWNSⅡUG20
FMT-KB107
FMT-DP5351
特価 ポイント価格
HR20激安セット
FM-TOWNSⅡHR20
FMT-DP5361
特価 ポイント価格

X68000
PERSONAL WORKSTATION・XVI
Compact
68ファンに送る激安プライス
CZ-674C-H
CZ-608D-H ｝他店圧勝価格

JEF
FM-TOWNS & X68000用
GF-120 特価¥64,800
GF-200 特価¥86,800
GF-240 特価¥92,800
※I/Fは別売りになります。

納期と価格自信あり!!

ポイント激安クレジット
- 即決5分、即お持ち帰り
- 全国どこでも通販クレジット
- 1回〜60回 激安低金利
- スキップ払いも可能

1回	3回	6回	10回	12回	15回	18回
2.5%	3%	4%	5.5%	5.5%	8.5%	10.5%
24回	30回	36回	42回	48回	54回	60回
11.5%	16%	16%	20%	21%	26%	27%

- 表示価格に消費税は含まれておりません。
- 広告以外の商品も取り扱っております。お電話ください。
- 広告商品はすべてメーカー保証付新品です。
- 現金書留も御利用できます。まずお電話でお申し込み下さい。
- 送料は別途いただきます。本州¥1,300、他TELにてお問合せ下さい。
- ゲーム&ビジネスソフト多数あり。お電話下さい。

メーカー・販売店様、卸しも致します！
Ⓢ即金30,000,000円まで買います。TELお待ちしております。

CPU

NEC	PC-9801FA2/U2	¥248,000
	PC-9801FS2/U2	¥194,800
	PC-9801FX2/U2	¥158,000
	PC-9801US	¥141,800
	PC-9801NS/T	¥165,800
	PC-9801NS/T80	¥229,800
	PC-9801NA	¥238,000
	PC-9801NS/L	¥169,800
	PC-9801NS/L40	¥218,000
	PC-9801NC	¥293,800
	PC-9801NA/C	¥338,000
	PC-9801N/A120C 新製品	¥442,800
	PC-H98シリーズ	35%OFF
EPSON	PC-486GR2/5	¥298,000
	PC-486GR3	¥309,800
	PC-486GF2/5	¥218,000
	PC-486GF3	¥229,800
	PC-386GE2/5	¥159,800
	PC-386GE3	¥174,800
	PC-386GS2/5	¥169,800
	PC-386GS3	¥179,800
	PC-386P2	¥149,800

CRT

NEC	PC-KD1511	¥ 73,800
	PC-KD1521	¥ 53,800
NEC	PC-KD854N	¥37,800
SHARP	CU-14KD	¥44,800
	CU-14FD	¥38,800
三菱	XC-1498CⅡ	¥43,800
	XC-98V3	¥45,800
	RD-1498	¥54,800
EPSON	CR-5500	¥79,800
	CR-5050	¥54,800
サンスイ	PD-14M	¥67,800
サンヨー	CMT-A14UDLS	¥67,800
	CMT-B14H2S	¥54,800
アイデクソン	SF-7315A	¥59,800
	SR-7315	¥56,800
	DF-3017	¥132,800
	MF-5117J	¥190,000

プリンター

NEC	PC-PR201/63	¥69,800
	PC-PR201/63A	¥89,800
	PC-PR201/80LA	¥169,800
	PC-PR101/T165	¥71,800
	PC-PR101/T103	¥64,800
	PC-PR101/T67	¥55,800
	PC-PR1000/4	¥122,800
	PC-PR101TN103	¥45,800
EPSON	AP-300	¥35,800
	AP-700	¥55,800
	AP-1000PC	¥64,500
	VP-1350PC	¥44,500
	VP-1047PC	¥53,800
	LP-2000	¥119,800
	HG-4000PC	¥96,800
キャノン	BJ-820J（ケーブル付）	¥277,800
	BJ-330J（カード付）	¥108,800
	BJ-15V	¥ 59,800
	BJ-10（SE）	¥ 46,800

NA・NA/C,NS/T用内蔵HDD

テクサ	TR-NE80	¥ 49,800
	TR-NE125	¥ 59,800
	TR-NL40	¥ 53,000
	TR-NL80	¥ 69,500
ICM	Pack-SE80	¥ 57,500
	Pack-SE120	¥ 69,800
	Pack-SE200	¥ 88,500
	Pack-PE40	¥ 52,000
	Pack-PE80	¥ 58,000
キャラベル	AV-080SE	¥ 47,800
	AV-125SE	¥ 58,800
	AV-200SE	¥ 89,800
	AV-080NSL	¥ 55,800
緑電子	びるとN80	¥ 48,800
	びるとN120	¥ 60,000

EPSON AE・AR用内蔵HDD

キャラベル	AV-040AR	¥ 46,800
	AV-080AR	¥ 56,800
	AV-125AR	¥ 69,800
ICM	Pack-LA40	¥ 51,500
	Pack-LA80	¥ 58,500
	Pack-LA120	¥ 71,500
	Pack-LA200	¥ 91,000
ロジテック	LHD-EN80	¥ 53,000
	LHD-EN130	¥ 68,500

RAMボード

メルコ	EMJ-4000S	¥ 22,800
	EMJ-8000S	¥ 32,800
	EFA-4000S	¥ 18,800
	EFA-8000S	¥ 31,800
	EFS-4000S	¥ 18,800
	EFS-8000S	¥ 31,800
	ENT-6000S	¥ 21,800
	RCD-4000S	¥ 16,800
	RCD-8000S	¥ 31,800
	ERB-4000S	¥ 24,800
	EHR-4000S	¥ 24,800
I/Oデータ	PC3R-4M	¥ 23,800
	PC34R-8M	¥ 37,800
	PIO-FA34-4MS	¥ 19,800
	PIO-FA34-8MS	¥ 34,800
	PIO-FS34-4MS	¥ 19,800
	PIO-FS34-8MS	¥ 34,800
	PIO-NT34-6ML	¥ 22,800
	PIO-98NT-4ML	¥ 18,000
	PIO-98NT-8ML	¥ 34,500

その他周辺機器なんでも取扱っております。

※パソコンの価格は変動します。最新の価格・在庫はお電話にて確認して下さい。

VISA | UC | DC | JCB | AMX etc. カードでの支払いもOK！ **お振込先** 三和銀行 千住支店 ㊝3585676 ポイント

★DOS/Vパソコンのお求めはTWO-TOP（03-3888-8641）、Macintoshのお求めはSTRIKE（03-3888-4966）までどうぞ。

代金着払い
コレクトサービスシステム導入!

OAの専門店アイ・エヌ・シー

Dynamic Price

現金特価で
●クレジット
●リース

価格は常に変動します。ご確認下さい。(消費税は含まれておりません)

周辺機器・OA機器、ほとんどのメーカー扱っております。

新品パソコン

14インチカラーディスプレイセット特価

- PC-9801FA(U)2…………¥288,000
- PC-9801FS(U)2…………¥239,800
- PC-9801FX(U)2…………¥199,800
- PC-9801US…………¥183,000
- PC-9801NS/T80仕様……¥219,000
- PC-9801NS/T120仕様……¥233,000
(NS/Tはディスプレイを除く)
- PC-9801NA80仕様…………¥288,000
- PC-9801NA120仕様…………¥303,000
- PC-486GR2/5…………¥379,800
(15インチハイレゾ/ノーマルディスプレイ付)
- PC-486GF2/5…………¥255,000
- PC-386GS2/5…………¥239,800
(15インチハイレゾ/ノーマルディスプレイ付)
- PC-386GE2/5…………¥189,800

FM TOWNSセット

- モデルHR20 ……セット特価 ¥?89,800
- モデルHR100……セット特価 ¥?46,800
- モデルHR200……セット特価 ¥?89,800
- モデルHG20 ……セット特価 ¥?72,000
- モデルHG40 ……セット特価 ¥?07,600
- モデルHG100……セット特価 ¥?28,000
- モデルUG20 ……セット特価 ¥?98,000
- モデルUG40……セット特価 ¥?33,000
- モデルUG80 ……セット特価 ¥?48,000

(FMFDP533,KB101付。但しUGタイプはKB101Aのみ付)

- ●NEC PC-H98/(U)90-002 ……定価¥895,000 ➡ ¥588,000
- ●NEC PC-H98/(U)80-002 ……定価¥580,000 ➡ ¥380,000
- ●NEC PC-9801FA(U)2……定価¥458,000 ➡ ¥253,000
- ●NEC PC-9801FS(U)2……定価¥348,000 ➡ ¥199,000
- ●NEC PC-9801FX(U)2……定価¥278,000 ➡ ¥159,000
- ●NEC PC-9801US……定価¥248,000 ➡ ¥155,000
- ●NEC PC-9821/S1……定価¥318,000 ➡ ¥218,000
- ●NEC PC-9801NAC……定価¥498,000 ➡ ¥348,000
- ●NEC PC-9801NA……定価¥348,000 ➡ ¥245,000
- ●NEC PC-9801NS/T……定価¥288,000 ➡ ¥173,000
- ●NEC PC-9801NS/T40……定価¥398,000 ➡ ¥218,000
- ●NEC PC-9801NS/T40……定価¥458,000 ➡ ¥255,000
- ●NEC PC-9801NS/L……定価¥288,000 ➡ ¥169,000
- ●EPSON PC-486GR2/5……定価¥458,000 ➡
- ●EPSON PC-486GR3……定価¥483,000 ➡
- ●EPSON PC-486GF2/5……定価¥348,000 ➡
- ●EPSON PC-486GF3……定価¥373,000 ➡
- ●EPSON PC-386GS2/5……定価¥398,000 ➡
- ●EPSON PC-386GS3……定価¥423,000 ➡
- ●EPSON PC-386GE2/5……定価¥298,000 ➡
- ●EPSON PC-386GE3……定価¥323,000 ➡
- ●EPSON PC-386P……定価¥328,000 ➡
- ●EPSON PC-386NAR2……定価¥288,000 ➡
- ●EPSON PC-386NARX2……定価¥398,000 ➡
- ●EPSON PC-386NARC2……定価¥598,000 ➡

超特価!! 価格御相談下さい。

新品プリンター

限定きゃんぺーん!!
Canon LASER SHOT
(トナー・ケーブル付)

- ●LBP-A304E ··定価¥634,000 ➡ ¥?28,000
- ●LBP-A404E ··定価¥260,000 ➡ ¥?66,000
- ●LBP-B406E ··定価¥429,000 ➡ ¥?68,000

- ●NEC PC-PR201/80LA……定価¥275,000 ➡ ¥173,000
- ●NEC PC-PR201/65A……定価¥215,000 ➡ ¥108,000
- ●NEC PC-PR201/63A……定価¥158,000 ➡ ¥ 89,800
- ●NEC PC-PR201/63……定価¥125,000 ➡ ¥ 72,500
- ●EPSON VP-2061PC……定価¥130,000 ➡ ¥ 78,800
- ●EPSON VP-1047PC……定価¥ 98,000 ➡ ¥ 54,800
- ●EPSON HG-5130PC……定価¥228,000 ➡ ¥153,000
- ●EPSON AP-1000PC……定価¥ 99,800 ➡ ¥ 67,800
- ●Fujitsu FP-150FX(ケーブル付) 定価¥ 59,800 ➡ ¥ 35,800
- ●Star JT-48CL(ケーブル付)定価¥ 62,800 ➡ ¥ 41,800
- ●YHP Desk JET505J……定価¥ 99,800 ➡ ¥ 68,800
- ●YHP Desk JET300J……定価¥ 74,800 ➡ ¥ 52,800
- ●Canon BJC-820……定価¥398,000 ➡ ¥超特価
- ●Canon BJ-330J(VPセット)·定価¥208,000 ➡ ¥超特価
- ●Canon BJ-10V Select……定価¥ 79,800 ➡ ¥超特価
- ●Canon BJ-10V Custom……定価¥ 69,800 ➡ ¥超特価
- ●Canon BJ-15V……定価¥ 89,800 ➡ ¥超特価

レーザープリンター

- ●EPSON LP-2000……定価¥198,000 ➡ ¥133,000
- ●NEC PC-PR1000/4(トナー付)……定価¥188,000 ➡ ¥125,000
- ●NEC PC-PR2000E14(トナー付)……定価¥788,000 ➡ ¥超特価
- ●NEC PC-PR3000PS/4(トナー付)·定価¥597,000 ➡ ¥超特価

水平プリンター

- ●OKI ML-8340SV/3……定価¥378,000 ➡ ¥超特価
- ●OKI ML-8340SV/2……定価¥318,000 ➡ ¥超特価
- ●OKI ML-5320SV……定価¥198,000 ➡ ¥超特価

新品ディスプレイ

I.Oデーター グラフィックボードセット

- GA-1024i+15インチ(H/Nインターレスモニタ)¥129,800
- GA-1024W+15インチ(H/Nインターレスモニタ)¥139,800
- GA-1024W+17インチ(H/Nインターレスモニタ)¥229,800
- GA-1024W+20インチ(H/Nインターレスモニタ)¥390,000
- ●I·Oデーター GA-1024i……定価¥ 98,000 ➡ ¥ 59,800
- ●I·Oデーター GA-1024W……定価¥ 98,000 ➡ ¥ 69,800
- ●三菱電気 XC-98Ⅶ……定価¥128,000 ➡ ¥特 価
- ●三菱電気 XC-1498CⅡ……定価¥107,000 ➡ ¥特 価
- ●NEC PC-KD1511……定価¥118,000 ➡ ¥ 74,800
- ●NEC PC-KD1521……定価¥ 89,800 ➡ ¥ 55,800
- ●EPSON CR-5050……定価¥ 99,800 ➡ ¥ 56,800
- ●EPSON CR-5500……定価¥168,000 ➡ ¥超特価
- ●EPSON CR-7000……定価¥248,000 ➡ ¥179,800
- ●アイデクソン MF-5017……定価¥248,000 ➡ ¥超特価
(17インチハイレゾ/ノーマル)
- ●アイデクソン DF-3017……定価¥198,000 ➡ ¥超特価
- ●アイデクソン DF-3021……定価¥298,000 ➡ ¥超特価

新品ラムボード

- ●メルコ EMJ-4000S……¥24,800
- ●メルコ EFA-4000S……¥19,900
- ●メルコ EFA-8000S……¥34,800
- ●メルコ EFS-4000S……¥19,900
- ●メルコ EFS-8000S……¥34,800
- ●メルコ ENT-2000S……¥ 9,480
- ●メルコ ENT-6000S……¥23,800
- ●I.O FA34-4MS……¥19,900
- ●I.O FA34-8MS……¥34,800
- ●I.O FA34-10MS……¥43,800
- ●I.O FS34-4MS……¥19,900
- ●I.O FS34-8MS……¥34,800
- ●I.O NT34-2ML……¥ 9,480
- ●I.O NT34-6ML……¥22,800

新品ハードディスク

- ●ICM INTER-120FE-FB……定価¥118,000 ➡ ¥ 77,800
- ●ICM INTER-180FE-FB……定価¥158,000 ➡ ¥ 98,800
- ●ICM INTER-240FE-FB……定価¥188,000 ➡ ¥108,000
- ●ICM FT-120F(D)B……定価¥118,000 ➡ ¥ 77,800
- ●ICM FT-180F(D)B……定価〃138,000 ➡ ¥ 98,800
- ●ICM FT-240F(D)B……定価¥188,000 ➡ ¥115,000
- ●ICM MO-3120(PCキット付)……定価¥198,000 ➡ ¥163,000
- ●ICM MO-3120F……定価¥198,000 ➡ ¥145,000
- ●ICM PACK-SE80……定価¥ 88,000 ➡ ¥ 61,800
- ●ICM PACK-SE120……定価¥108,000 ➡ ¥ 75,800
- ●TEXA STATION-240LBS·定価¥158,000 ➡ ¥110,000
- ●TEXA STATION-220LB··定価¥139,000 ➡ ¥ 88,000
- ●TEXA STATION-120LBS·定価¥118,000 ➡ ¥ 74,800
- ●TEXA TR-NE80……定価¥112,000 ➡ ¥超特価
- ●TEXA TR-NE125……定価¥128,000 ➡ ¥超特価
- ●TEXA TRUST-FA120……定価¥108,000 ➡ ¥超特価
- ●TEXA TRUST-FA240……定価¥148,000 ➡ ¥超特価
- ●キャラベル AV80SXE……定価¥148,000 ➡ ¥超特価
- ●キャラベル AV125SXE……定価¥138,000 ➡ ¥超特価
- ●キャラベル AV200SXE……定価¥148,000 ➡ ¥超特価
- ●キャラベル AV100FR/P……定価¥104,000 ➡ ¥ 63,800
- ●キャラベル AV200FR/P……定価¥158,000 ➡ ¥ 79,800
- ●キャラベル AV100HGS/P……定価¥114,000 ➡ ¥ 59,800
- ●ティアック HD-201……定価¥138,000 ➡ ¥ 79,800
- ●ティアック HD-101A……定価¥118,000 ➡ ¥ 59,800
- ●ティアック HD-41A……定価¥ 88,000 ➡ ¥ 49,800
- ●緑電子 DOODA!A-100……定価¥118,000 ➡ ¥ 59,800
- ●緑電子 DOODA! A-120……定価¥128,000 ➡ ¥ 68,800
- ●緑電子 ビルトN80……定価¥118,000 ➡ ¥超特価
- ●緑電子 ビルトN120……定価¥128,000 ➡ ¥超特価
- ●緑電子 CG-SS100N-F……定価¥108,000 ➡ ¥ 64,800
- ●緑電子 CG-SS200N-F……定価¥138,000 ➡ ¥ 75,800
- ●緑電子 光館……定価¥198,000 ➡ ¥133,000
- ●インテル ODP486SX20……定価¥ 82,000 ➡ ¥ 54,800
- ●インテル ODP486SX25……定価¥109,000 ➡ ¥ 71,800

中古パソコン

※在庫は24時間中古ストックインフォメーション TEL.0424-95-0616へお問い合わせ下さい。

- ●NEC PC-9801DA2…… ➡ ¥188,000～
- ●NEC PC-9801RA21…… ➡ ¥178,000～
- ●NEC PC-9801RA2 ➡ ¥148,000～
- ●NEC PC-9801RX21…… ➡ ¥ 99,800～
- ●NEC PC-9801RX2 ➡ ¥ 92,800～
- ●NEC PC-9801VX21 ➡ ¥ 83,800～
- ●NEC PC-9801VM2(640K) ➡ ¥ 64,800～
- ●NEC PC-9801UV2(640K) ➡ ¥ 64,800～
- ●NEC PC-9801UV11 ➡ ¥ 69,800～
- ●NEC PC-9801NS20 ➡ ¥123,000～
- ●NEC PC-9801NS ➡ ¥ 98,000～
- ●EPSON PC-286V-STD ➡ ¥ 69,800～
- ●EPSON PC-286VE-STD ➡ ¥ 74,800～
- ●EPSON PC-286VF-STD…… ➡ ¥ 84,800～
- ●EPSON PC-386VR-STD…… ➡ ¥118,000～

FM TOWNS各機種 超特価

下取交換表

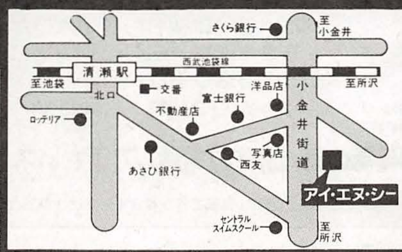
(表にない機種はお気軽にお電話下さい。)

どんどん現金買取!!

製品名	PC-9801FA2/U2	PC-9801FS2/U2	PC-9801FX2/U2	PC-9801US	PC-9801NA	PC-9801MAC	PC-9801NS/T	PC-486GR2/5	PC-486GF2/5	PC-386GS2/5
PC-9801DA2	¥ 75,000	¥ 25,000	－¥15,000	－¥25,000	¥ 73,000	¥178,000	－¥5,000	¥140,000	¥ 48,000	－¥2,000
PC-9801RA21	¥ 85,000	¥ 35,000	－¥ 5,000	－¥15,000	¥ 83,000	¥188,000	¥ 5,000	¥150,000	¥ 58,000	¥ 8,000
PC-9801DS2	¥125,000	¥ 75,000	¥ 35,000	¥25,000	¥123,000	¥228,000	¥ 45,000	¥190,000	¥ 98,000	¥ 48,000
PC-9801RX21	¥170,000	¥120,000	¥ 80,000	¥70,000	¥168,000	¥273,000	¥ 90,000	¥235,000	¥143,000	¥ 93,000
PC-9801VX21	¥195,000	¥145,000	¥105,000	¥95,000	¥193,000	¥298,000	¥115,000	¥260,000	¥168,000	¥118,000
PC-9801NS/T	¥115,000	¥ 65,000	¥ 25,000	¥15,000	¥113,000	¥218,000	—	¥180,000	¥ 88,000	¥ 38,000
PC-9801NS/E	¥145,000	¥ 95,000	¥ 55,000	¥45,000	¥143,000	¥248,000	¥ 65,000	¥210,000	¥118,000	¥ 68,000
PC-9801NS	¥175,000	¥125,000	¥ 85,000	¥75,000	¥173,000	¥278,000	¥ 95,000	¥240,000	¥148,000	¥ 98,000
PC-286VF-STD	¥185,000	¥135,000	¥ 95,000	¥85,000	¥183,000	¥288,000	¥105,000	¥250,000	¥158,000	¥108,000
PC-386VR(M)-STD	¥145,000	¥ 95,000	¥ 55,000	¥45,000	¥143,000	¥248,000	¥ 65,000	¥210,000	¥118,000	¥ 68,000
PC-386GS5/2	¥115,000	¥ 65,000	¥ 25,000	¥15,000	¥113,000	¥218,000	¥ 35,000	¥180,000	¥ 88,000	—

24時間中古ストックインフォメーション

☎0424-95-0616



●ご案内 池袋より西武池袋線
乗車約20分清瀬駅下車改札口を出て左手北口より徒歩2分

●お申し込み、お問い合わせは **0424・91・0181**(代)

FAX: 0424-91-8589

INC 有限会社アイ・エヌ・シー
〒204 東京都清瀬市元町1-13-33

●営業時間:平日11:00～19:00/水・日・祭日12:00～18:00
●各会社、官公庁様各様式にてお承り申し上げます。

お振込みは➡ さくら銀行清瀬支店 当座66697有限会社アイ・エヌ・シー

配送は➡ 入金確認次第発送します。着払可能。注文前に納期をご確認下さい。

送料は➡ 本州800円、その他1000円、離島は別途料金になります

アフターサービス➡ 1週間以内の初期不良は当社で確認後交換いたします。

パソコンハウス ダイナ D'YNA

PERSONAL COMPUTER HOUSE

■商品の値段は全て税込み価格です!!

ゲームソフトはダイナで決り

052-261-9238

通販受付時間 AM10:00～PM8:00

〒460 名古屋市中区大須3-45-4 よしだやビル2F

この広告の商品以外にも新作・旧作どしどし入荷しています。

PC-9801シリーズ

商品名	割引価格
A列車で行こう3(HD専用)	10,700
DE・JA2	6,400
DOR2	4,900
DOR3	4,900
DPS SG SET3	4,900
DR.STOP	4,900
F19ステルスファイター	9,200
F29リタリエイター	9,200
KISS	5,600
M1タンクプラトゥーン	9,200
SUPER DPS	4,900
SUPER野球道	9,200
アーリーキングダム	9,200
アマランス2	7,100
アリスの館2	3,500
イーリス亭小夜曲	7,100
イクイクパッ君	6,400
イマージュ	5,600
ヴェインドリーム2	7,100
ウォーゲームコンストラクション	7,100
エアーコンバット3	7,100
エアーマネージメント	8,500
エルヴァイラ	9,200
エルブス	7,350
エルムナイト	10,700
ガンダムアドバンスドオペレーション	7,100
ギディ2	5,600
キャビンパニック	4,200
きゃんきゃんバニープルミエール	5,600
グランプリサーカス2	7,100
ゴッズ	7,100
サイレントメビウス	10,700
シビライゼーション	9,200
シャングリラ	5,600
シュヴァルツシルト3	9,200
ソードダンサー増刊号	3,500
ダンジョンマスターシルク	6,400
デビルズコース	3,500
ドラキュラ伯爵	6,400
ドラゴンスレイヤー英雄伝説2	7,100
ドラゴンナイト3	5,600
ドラゴン創世記	9,200
ネクタリス	5,600
ビッグオナー	9,200
フィフスエレメント	7,100
フォリナー	5,600
ふしぎの海のナディア	10,700
プリンセスメーカー	10,700
プレミアム	5,600
ペブルビーチの波濤	10,700
マーシャルエイジ	5,600
マイクロソフトフライトシュミレーター	9,200
マスターオブモンスターズFINAL	7,100
マッドパラドックス	4,900
ミスタープロ野球PERFECT	9,200
ムーンミスト	6,400
やんやんのクイズいっちょまえ	5,600
ランス3 リーザス陥落	4,900
レジオナルパワー2	7,100
レッサーメルン	7,100
永世名人3	7,100
機甲師団2	7,800
銀河英雄伝説3	9,200
元朝秘史	7,100
轟2	9,200
三国志3	10,700
信長の野望 覇王伝	9,200
信長の野望 覇王伝SW	11,000
雀ジャカ雀	5,600
星の砂物語2	6,400
卒業GRADUATION	8,500
太閤立志伝	7,100
大戦略4	7,100
大戦略マルチエディタ	4,900
地球防衛少女イコちゃん	9,200
提督の決断	10,700
天神乱魔	5,600
天舞 満漢全席	10,700
電撃ナース	6,400
闘神都市	4,900
緋王伝	9,200
魔法少女りな	7,100
麻雀幻想曲	5,600
魏呉蜀伝	4,200
ELLE	5,600
コンチネンタル	6,400
デッドオブザブレイン	6,400
ドラゴンスレイヤー英雄伝説	6,300
ビースト2	6,400
プリンセスメーカー	10,700
ヨーロッパ戦線	9,200
ランス2 反逆の少女たち	4,900
ロードス島戦記 灰色の魔女	7,100
元朝秘史(DISK)	7,100
元朝秘史(ROM)	8,500
信長の野望 武将風雲録(DISK)	7,100
闘神都市	4,900
龍の花園	5,600

PC98新作特価

商品名	割引特価
MY EYES	5,460
アラスカンマラミュートGC	8,960
クリスタルクエスト	5,460
けらけら星	4,000
テセラ	6,160
ホットプリントパラダイス	5,460
まゆみ	4,000
上村ケイのセクシーテレフォン	6,860
上村ケイのセクシーリゾート	6,860

MSX2/Rシリーズ

商品名	割引特価
DR.STOP	4,900

PC88SRシリーズ

商品名	割引特価
ヴェインドリーム	6,400
エメラルドドラゴン	6,400
ガゼルの塔	5,600
ガンダムタクティカルオペレーション	7,100
ダイナソア	6,300
ドラゴンスレイヤー英雄伝説2	7,100
ボッキー2	6,400
ぽっぷるメイル	6,300
ヨーロッパ戦線	9,200
ランス2 反逆の少女たち	4,900
ロイヤルブラッド	5,600
銀河英雄伝説2DX+SET	9,100
元朝秘史	7,100
信長の野望 武将風雲録	7,100
提督の決断	10,700

安さで勝負30%OFF

X68000シリーズ

商品名	割引特価
DE・JA2	6,400
DOR2	4,900
DOR3	4,900
DPS SG SET3	4,900
DR.STOP	4,900
ELLE	5,600
MY EYES	5,600
アリスの館2	3,500
エイリアンシンドローム	4,700
エトワールプリンセス	7,100
オーバーテイク	7,100
きゃんきゃんバニープルミエール	5,600
グラディウス2	7,100
サイレントメビウス	10,700
ジェノサイド2	6,400
ジョシュア	7,000
ストライダー飛龍	7,100
デスブレイド	7,100
ドラゴンナイト3	5,600
バーンウェルト	7,100
ふしぎの海のナディア	10,700
ポピュラス2	9,200
ヨーロッパ戦線	9,200
ランス3 リーザス陥落	4,900
リーディングカンパニー	9,200
レミングス	5,600
ロードス島戦記 灰色の魔女	7,100
ロードス島戦記2	7,100
伊忍道	7,100
棋太平68K	7,000
究極タイガー	6,400
銀河英雄伝説2DX+SET	9,200
三国志3	10,700
星の砂物語2	6,400
生中継68	7,100
太閤立志伝	7,100
天神乱魔	5,600
闘神都市	4,900
麻雀幻想曲	5,600

FM-TOWNSシリーズ

商品名	割引特価
AYA	6,400
A列車で行こう3	10,700
DE・JA2	6,400
DOR3	4,900
DPS SG SET3	4,900
DR.STOP	4,900
GAMEテクノポリススーパーコレクション	9,200
KIGEN～輝きの覇者～	7,100
SUPER DPS	4,900
アドバンテージテニス	6,400
アフターバーナー3	7,800
アリスの館CD	4,900
ウイングコマンダー	9,200
エアーマネジメント	8,500
エメラルドドラゴン	5,600
エルムナイト	10,700
オルゴール	9,200
サイレントメビウス	10,700
シャングリラ	5,600
ジョーカー1、2	6,400
ジョシュア	8,500
スーパーリアル麻雀P2&P3	8,500
スザク	9,200
ソリチュード 上巻	9,200
ダイナソア	7,100
ダイヤモンドプレーヤーズ	9,200
ドラゴンスレイヤー英雄伝説	6,300
ドラゴンナイト3	5,600
ナイトメア	9,200
ハイパークラシックオペレーション	7,100
ハイパーデザートオペレーション	7,100
バトル	9,200
ビックオナー	9,200
ふしぎの海のナディア	10,700
ブランディッシュ	7,100
フリーウィル	7,000
プレゼント2	5,600
マイトアンドマジック3	9,200
メリーゴーランド	6,400
ヨーロッパ戦線	10,700
ランス3 リーザス陥落	4,900
レジオナルパワー2	7,100
レッサーメルン	8,500
ワイアット	9,200
極	9,200
三国志	12,100
上村ケイのセクシーテレフォン	6,860
上村ケイのセクシーリゾート	6,860
星の砂物語	5,600
星の砂物語2	6,400
石見銀山殺人事件	9,200
太閤立志伝	8,500
闘神都市	4,900
雷電伝説	7,800

その他

商品名	割引特価
THE FILE MASTER(MSX2 3.5")	9,800
THE FILE MASTER(PC88)	12,800
THE FILE MASTER(PC98 5")	17,800
THE FILE MASTER(X68000)	12,800
WIZARDV3(PC98 5")	19,800
RATS&STAR98+(PC98 5")	16,800
COPY AID (PC98・X68K・PC88・MSX2)	2,350
TWINCOPY(PC98・X68K・PC88・MSX2)	2,500
N/Bフロッピーディスク(3.5" 2HD)	1,200
N/Bフロッピーディスク(5" 2HD)	550
HYPER CONTROLLER(PC/MSX/X68)	2,000
SS-10(PC98)	8,800

限定大特価品

1,000円均一コース

クラックス	(PC98 5" 3.5"/X68/PB88)
ドキドキカードリーグ	(X68/PC88/MSX2 3.5")
バーミリオン	(PC98 5" 3.5"/PC88)
気分はぱすてるたっち	(PC98 5" 3.5"/X68/PC88/MSX2 3.5")
イミテーションは愛せない	(X68)
トワイライトゾーン4	(PC98 5" 3.5"/X68/PC88/MSX2 3.5")
水滸伝	(PC88 VA専用)

500円均一コース

ギャルウォーズ・きゃぴきゃぴるん	(PC88)
忍者くん+エルギーザの封印	(MSX ROM)

お申し込み方法〖MBM(1月号)〗

1.代金着払い ➡ 商品到着時、お金を係りの人に渡して下さい。

2.現金書留 ➡ ご注文の"商品名"お使いになっている"機種名"を記入したメモを※送料¥800+価格とともにお送り下さい。

※送料2本目以降は、1本につき¥200追加、7本以上は、何本でも¥2,000。

●1・2とも在庫確認の為、必ずお電話して下さいネ!

注意 商品開封後は、いかなる理由でも、返品・交換できかねますのでご注意下さい。

まずはぜひTELして下さい。

チャンス！BIGに大特価でアロー が大変身!!

チャンス！今すぐ欲しいパソコンを大特価で緊急販売!!

秋葉原・戦国時代に風雲児参上!!

アロー

●いますぐ電話下さい。 ☎03-3253-7718

※特価は税別となっております。

大特価コーナー

シャープ	シャープ	シャープ	シャープ
X68000XVI CZ-644C	X68000XVI CZ-634C	X68000Compact CZ-674C-H	X68000Super CZ-623C-TN
定価 ¥518,000	定価 ¥368,000	定価 ¥298,000	定価 ¥498,000
特価 ¥328,000	特価 ¥233,000	特価 ¥163,000	特価 ¥195,000

エプソン	エプソン	エプソン	エプソン
PC-486GR2/5	PC-486GF2/5	PC-386GS2/5	PC-386GS3
定価 ¥458,000	定価 ¥348,000	定価 ¥398,000	定価 ¥373,000
特価 ¥285,000より	特価 ¥225,000より	特価 ¥170,000	特価 ¥189,000

エプソン	NEC	NEC	NEC
PC-386P2	PC-9801FA2/U2	PC-9801FS2/U2	PC-9801FX2/U2
定価 ¥268,000	定価 ¥458,000	定価 ¥348,000	定価 ¥278,000
特価 ¥179,000	特価 ¥245,000より	特価 ¥205,000より	特価 ¥158,000より

NEC	富士通
PC-9821Model-s1	TOWNSⅡセット CX-20 DP-533 KB-107
NEW! 新発売	
定価 ¥318,000	定価合計 ¥432,800
特価 ¥232,000	特価 ¥289,000

モニター

メーカー	型番	価格
シャープ	CU-14FD	¥ 38,000
シャープ	CU-14KD	¥ 45,000
シャープ	CZ-614D	¥ 89,000
シャープ	CZ-607D	¥ 68,000
シャープ	CZ-606D	¥ 54,000
三洋	CMT-B14UDLS	¥ 79,800
エプソン	CR-5500	¥ 85,000
NEC	PC-KD881	¥ 70,000

プリンター

メーカー	型番	価格
エプソン	HG-4000	¥ 99,000
エプソン	VP-2061	¥ 77,000
エプソン	VP-1047	¥ 53,000
エプソン	AP-1000	¥ 72,000
エプソン	AP-900PC	¥ 48,000
キヤノン	BJ-10VS	¥ 54,000
キヤノン	BJ-10VC	¥ 43,000
キヤノン	BJ-15V	¥ 62,000

中古販売コーナー 買って得する。

掲載以外にも多数取揃えていますので御問合わせ下さい

メーカー	型番	価格
NEC	PC-9801RA21	¥198,000より
NEC	PC-9801DA2	¥215,000より
NEC	PC-9801VM21	¥ 98,000より
NEC	PC-9801RX21	¥133,000より
NEC	PC-9801UV11	¥ 88,000より
NEC	PC-9801UX21	¥119,000より
NEC	PC-9801DX2	¥140,000より
NEC	PC-98DO	¥ 95,000より
シャープ	X68000	¥ 98,000より
エプソン	PC-286VG	¥ 99,000より
エプソン	PC-286VE	¥ 98,000より
エプソン	PC-386M	¥139,000より
NEC	PC-8801FE2	¥ 33,000より
NEC	PC-8801FE	¥ 30,000より
NEC	PC-8801FA	¥ 28,000より
NEC	PC-8801MA	¥ 35,000より

PC-9801RX2 特価 ¥100,000

中古販売専用 TEL03-3251-0516

AM10：00～PM6：30

AV アロー

〒101 東京都千代田区外神田
☎03-3253-7718

お支払い方法
- 現金書留
- ローンもOK
- 代引（商品到着時にお支払い下さい。）代引手数料がかかります。※商品により代引出来ない場合もあります。

★銀行振込

振込先 口座名：エーブイ・アロー
第一勧業銀行秋葉原支店
（普）1005132

★価格・在庫は変動しますのでお電話で御確認下さい。
★製品はすべてメーカー保証付です。
★入金確認後、宅配便にて至急商品をお送り致します。
★表示価格は店頭渡し価格ですので発送の場合すべての商品に送料がかかります。
★ご送金は、必ずお電話でのお申込み後にお願い致します。
★商品発送後の返品は一切できません。（不良の場合は必ず一週間以内に御連絡下さい。）
★なお在庫切れ、メーカー品切れ等で多少時間がかかることがあります。

安心と信頼の誌上ショッピング

メディアショップ

お申込みは今すぐ電話かハガキで!!

株式会社 メディアショップ ハイランド 〒239 神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6

電話でのお申込みは

お申し込みはフリーダイヤルで(料金無料)
0120-483290
お問合せは専用ダイヤルで
☎0468-483290
年中無休AM10時～PM10時

ハガキでのお申込みは

〒239 神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6 (株)メディアショップ ハイランド MBマガジン係

申込書
- 商品名(商品番号)
- 支払回数
- お名前
- 生年月日
- ご住所、電話番号
- お勤め先 名称、住所、電話番号

現金一括払でのお申込みは

- 商品名(商品番号)及び、住所、氏名、電話番号、雑誌名をご記入の上、代金を現金書留でお送り下さい。
- 振込をご希望の方は、必ずお振込前に、お電話又はハガキでお知らせ下さい。

クレジットでのお申込みは

- 電話かハガキでお申込み下さい。
クレジット申込み用紙をお送り致しますので、ご記入の上、当社へお送り下さい。
<銀行振込>
あさひ銀行・久里浜支店
当座預金 002945
<郵便振替>
横浜 9-42177

マッキントッシュ大幅値下ゲ!

パソコン高額買取・下取 実施中!!

NEC PC-9801FA2/FAU2
★おすすめ基本セット (ご注文番号 347)
- PC-9801FA2/FAU2(98 FA2/FAU2本体) 458.000円
- PC-KD1511(カラーディスプレイ) 118.000円
- PC-PR201/63(日本語シリアルプリンタ) 125.000円
- PC-9872R(マウス) 10.000円
- PS98-1002-52/32(MS-DOS V3.3D) 9.800円
- DS-31(パソコンラック) 13.000円
- フロッピーディスク 10枚 プレゼント

標準価格合計 733.800円 ご提供価格 498.000円

支払回数	第1回支払金	第2回目以降	ボーナス月支払金
24回	18.240円	17.800円	40.000円×4回
36回	15.500円	12.200円	30.000円×6回
48回	13.260円	10.300円	20.000円×8回

NEC PC-9801FS2/FSU2
★おすすめ基本セット (ご注文番号 348)
- PC-9801FS2/FSU2(98 FS2/FSU2本体) 348.000円
- PC-KD1521(カラーディスプレイ) 89.800円
- PC-PR201/63(日本語シリアルプリンタ) 125.000円
- PC-9872R(マウス) 10.000円
- PS98-1002-52/32(MS-DOS V3.3D) 9.800円
- DS-31(パソコンラック) 13.000円
- フロッピーディスク 10枚 プレゼント

標準価格合計 595.600円 ご提供価格 408.000円

支払回数	第1回支払金	第2回目以降	ボーナス月支払金
24回	16.440円	15.000円	30.000円×4回
36回	12.000円	10.800円	20.000円×6回
48回	12.060円	9.500円	10.000円×8回

NEC PC-9801FX2/FXU2
★おすすめ基本セット (ご注文番号 349)
- PC-9801FX2/FXU2(98 FX2/FXU2本体) 278.000円
- PC-KD1521(カラーディスプレイ) 89.800円
- PC-PR201/63(日本語シリアルプリンタ) 125.000円
- PC-9872R(マウス) 10.000円
- PS98-1002-52/32(MS-DOS V3.3D) 9.800円
- DS-31(パソコンラック) 13.000円
- フロッピーディスク 10枚 プレゼント

標準価格合計 525.600円 ご提供価格 358.000円

支払回数	第1回支払金	第2回目以降	ボーナス月支払金
24回	12.640円	12.600円	30.000円×4回
36回	12.500円	9.000円	20.000円×6回
48回	11.860円	8.100円	10.000円×8回

NEC PC-9801US
★おすすめ基本セット (ご注文番号 357)
- PC-9801US(98 US本体) 248.000円
- PC-KD1521(カラーディスプレイ) 89.800円
- PC-PR101/T67(日本語カラー熱転写プリンタ) 84.800円
- PC-9872R(マウス) 10.000円
- PS98-1002-32(MS-DOS V3.3D) 9.800円
- DS-31(パソコンラック) 13.000円
- フロッピーディスク 10枚 プレゼント

標準価格合計 455.400円 ご提供価格 338.000円

支払回数	第1回支払金	第2回目以降	ボーナス月支払金
24回	12.040円	11.600円	30.000円×4回
36回	8.500円	8.400円	20.000円×6回
48回	8.960円	7.600円	10.000円×8回

NEC PC-9801NA
★おすすめ基本セット (ご注文番号 366)
- PC-9801NA(98 NOTE NA本体) 348.000円
- PC-PR101/TN103(日本語カラー熱転写プリンタ) 69.800円
- PC-9801N-19(プリンタケーブル) 7.000円
- PC-9801N-22(ナムマウス) 10.000円
- PC-9801NS/E-14U(CRTパック) 9.800円
- PS98-1003-32(MS-DOS V5.0A) 12.800円
- フロッピーディスク 10枚 プレゼント

標準価格合計 457.400円 ご提供価格 368.000円

支払回数	第1回支払金	第2回目以降	ボーナス月支払金
24回	15.240円	13.000円	30.000円×4回
36回	11.000円	9.400円	20.000円×6回
48回	10.960円	8.400円	10.000円×8回

NEC PC-9801NS/L
★おすすめ基本セット (ご注文番号 360)
- PC-9801NS/L(98 NOTE NS/L本体) 288.000円
- PC-PR101/TN103(日本語カラー熱転写プリンタ) 69.800円
- PC-9801N-19(プリンタケーブル) 7.000円
- PC-9801NL-02(ナムマウス) 10.000円
- PC-9801NS/L-01(CRT接続ケーブル) 5.000円
- PS98-1002-32(MS-DOS V3.3D) 9.800円
- フロッピーディスク 10枚 プレゼント

標準価格合計 389.600円 ご提供価格 298.000円

支払回数	第1回支払金	第2回目以降	ボーナス月支払金
24回	10.840円	9.600円	30.000円×4回
36回	7.500円	7.000円	20.000円×6回
48回	7.860円	6.500円	10.000円×8回

EPSON PC-486GR5/GR2
★おすすめ基本セット (ご注文番号 351)
- PC-486GR5/GR2(486 GR5/GR2本体) 458.000円
- CR-5500(15インチマルチスキャンディスプレイ) 168.000円
- VP-1047PC(ドットマトリクス漢字プリンタ) 99.800円
- PCMS2(PCマウス) 5.800円
- PCM53/33(MS-DOS V3.3) 9.800円
- DS-31(パソコンラック) 13.000円
- フロッピーディスク 10枚 プレゼント

標準価格合計 754.400円 ご提供価格 548.000円

支払回数	第1回支払金	第2回目以降	ボーナス月支払金
24回	18.840円	18.600円	50.000円×4回
36回	14.500円	12.300円	40.000円×6回
48回	13.360円	10.000円	30.000円×8回

EPSON PC-486GF5/GF2
★おすすめ基本セット (ご注文番号 352)
- PC-486GF5/GF2(486 GF5/GF2本体) 348.000円
- CR-5050(15インチカラーディスプレイ) 99.800円
- VP-1047PC(ドットマトリクス漢字プリンタ) 99.800円
- PCMS2(PCマウス) 5.800円
- PCM53/33(MS-DOS V3.3) 9.800円
- DS-31(パソコンラック) 13.000円
- フロッピーディスク 10枚 プレゼント

標準価格合計 576.200円 ご提供価格 428.000円

支払回数	第1回支払金	第2回目以降	ボーナス月支払金
24回	17.040円	16.000円	30.000円×4回
36回	12.500円	11.500円	20.000円×6回
48回	10.260円	10.100円	10.000円×8回

Macintosh ClassicII
★おすすめ基本セット (ご注文番号 353)
- M1544J/A(ClassicII本体 4MB/FD) 198.000円
- M8050G/A(StyleWriter) 98.000円
- M8051J/A(StyleWriterアクセサリキット) 0円
- M8052G/A(StyleWriterインクカートリッジ) 3.500円
- M0243(AppleFDHD1.4MBブランクディスク) 13.000円
- DS-31(パソコンラック) 13.000円
- FO-61(トレーユニット) 4.000円

標準価格合計 329.500円 ご提供価格 278.000円

支払回数	第1回支払金	第2回目以降	ボーナス月支払金
24回	10.240円	8.600円	30.000円×4回
36回	7.000円	6.300円	20.000円×6回
48回	9.660円	5.900円	10.000円×8回

Macintosh LCII
★おすすめ基本セット (ご注文番号 354)
- M1720J/A(LCII本体 4MB/FD) 228.000円
- M0297J/C(Macintosh12"RGBディスプレイ) 80.000円
- M8050G/A(StyleWriter) 98.000円
- M8051J/A(StyleWriterアクセサリキット) 0円
- M0243(AppleFDHD1.4MBブランクディスク) 13.000円
- DS-31(パソコンラック) 13.000円
- FO-61(トレーユニット) 4.000円

標準価格合計 436.000円 ご提供価格 368.000円

支払回数	第1回支払金	第2回目以降	ボーナス月支払金
24回	15.240円	13.000円	30.000円×4回
36回	11.000円	9.400円	20.000円×6回
48回	10.960円	8.400円	10.000円×8回

SHARP X68000 XVI
★おすすめ基本セット (ご注文番号 330)
- CZ-634C-TN(X68000 XVI本体) 368.000円
- CZ-614D-TN(カラーディスプレイテレビ) 135.000円
- CZ-8PC5-BK(熱転写カラー漢字プリンタ) 96.800円
- JOY-200(連射式ジョイカード) 1.800円
- DS-31(パソコンラック) 13.000円
- FO-61(トレーユニット) 4.000円
- フロッピーディスク 10枚 プレゼント

標準価格合計 618.600円 ご提供価格 478.000円

支払回数	第1回支払金	第2回目以降	ボーナス月支払金
24回	17.640円	16.800円	40.000円×4回
36回	15.000円	11.500円	30.000円×6回
48回	10.360円	9.800円	20.000円×8回

SHARP X68000 Compact
★おすすめ基本セット (ご注文番号 341)
- CZ-674C-H(X68000 Compact本体) 298.000円
- CZ-608D-H(カラーディスプレイ) 94.800円
- CZ-8PC5-BK(熱転写カラー漢字プリンタ) 96.800円
- JOY-200(連射式ジョイカード) 1.800円
- DS-31(パソコンラック) 13.000円
- FO-61(トレーユニット) 4.000円
- フロッピーディスク 10枚 プレゼント

標準価格合計 508.400円 ご提供価格 378.000円

支払回数	第1回支払金	第2回目以降	ボーナス月支払金
24回	15.540円	13.500円	30.000円×4回
36回	13.000円	9.700円	20.000円×6回
48回	10.060円	8.700円	10.000円×8回

富士通 FM TOWNSII HR20
★おすすめ基本セット (ご注文番号 362)
- FMTW2HR20(モデルHR20本体) 328.000円
- FMT-KB107(JISテンキー付キーボード) 30.000円
- FMT-DP5351(カラーCRTディスプレイ-14) 89.800円
- FP-110FN(ジョイライタ) 49.800円
- FM60-711(プリンタケーブル) 6.800円
- DS-31(パソコンラック) 13.000円
- フロッピーディスク 10枚 プレゼント

標準価格合計 517.400円 ご提供価格 418.000円

支払回数	第1回支払金	第2回目以降	ボーナス月支払金
24回	16.740円	15.500円	30.000円×4回
36回	14.000円	11.100円	20.000円×6回
48回	11.160円	9.800円	10.000円×8回

富士通 FM TOWNSII HR100
★おすすめ基本セット (ご注文番号 363)
- FMTW2HR100(モデルHR100本体) 408.000円
- FMT-KB107(JISテンキー付キーボード) 30.000円
- FMT-DP5351(カラーCRTディスプレイ-14) 89.800円
- FP-110FN(ジョイライタ) 49.800円
- FM60-711(プリンタケーブル) 6.800円
- DS-31(パソコンラック) 13.000円
- フロッピーディスク 10枚 プレゼント

標準価格合計 597.400円 ご提供価格 488.000円

支払回数	第1回支払金	第2回目以降	ボーナス月支払金
24回	17.940円	17.300円	40.000円×4回
36回	13.500円	11.900円	30.000円×6回
48回	14.160円	10.000円	20.000円×8回

富士通 FM TOWNSII UG20
★おすすめ基本セット (ご注文番号 364)
- FMTW2UG20(モデルUG20本体) 268.000円
- FMT-KB101A(JISキーボード) 10.000円
- FP-110FN(ジョイライタ) 49.800円
- FM60-711(プリンタケーブル) 6.800円
- DS-31(パソコンラック) 13.000円
- FO-61(トレーユニット) 4.000円
- フロッピーディスク 10枚 プレゼント

標準価格合計 351.600円 ご提供価格 288.000円

支払回数	第1回支払金	第2回目以降	ボーナス月支払金
24回	10.540円	9.100円	30.000円×4回
36回	9.000円	6.600円	20.000円×6回
48回	8.760円	6.200円	10.000円×8回

富士通 FM TOWNSII UG40
★おすすめ基本セット (ご注文番号 365)
- FMTW2UG40(モデルUG40本体) 318.000円
- FMT-KB101A(JISキーボード) 10.000円
- FP-110FN(ジョイライタ) 49.800円
- FM60-711(プリンタケーブル) 6.800円
- DS-31(パソコンラック) 13.000円
- FO-61(トレーユニット) 4.000円
- フロッピーディスク 10枚 プレゼント

標準価格合計 401.600円 ご提供価格 328.000円

支払回数	第1回支払金	第2回目以降	ボーナス月支払金
24回	11.740円	11.100円	30.000円×4回
36回	10.000円	8.000円	20.000円×6回
48回	9.860円	7.300円	10.000円×8回

富士通 FM TOWNSII CX20
★おすすめ基本セット (ご注文番号 323)
- FMTW2CX20(モデルCX20本体) 333.000円
- FMT-KB101A(JISキーボード) 10.000円
- FMT-DP533(カラーCRTディスプレイ-14) 69.800円
- FP-110FN(ジョイライタ) 49.800円
- FM60-711(プリンタケーブル) 6.800円
- DS-31(パソコンラック) 13.000円
- フロッピーディスク 10枚 プレゼント

標準価格合計 482.400円 ご提供価格 368.000円

支払回数	第1回支払金	第2回目以降	ボーナス月支払金
24回	15.240円	13.000円	30.000円×4回
36回	11.000円	9.400円	20.000円×6回
48回	10.960円	8.400円	10.000円×8回

富士通 FM TOWNSII CX40
★おすすめ基本セット (ご注文番号 324)
- FMTW2CX40(モデルCX40本体) 433.000円
- FMT-KB101A(JISキーボード) 10.000円
- FMT-DP533(カラーCRTディスプレイ-14) 69.800円
- FP-110FN(ジョイライタ) 49.800円
- FM60-711(プリンタケーブル) 6.800円
- DS-31(パソコンラック) 13.000円
- フロッピーディスク 10枚 プレゼント

標準価格合計 582.400円 ご提供価格 408.000円

支払回数	第1回支払金	第2回目以降	ボーナス月支払金
24回	16.440円	15.000円	30.000円×4回
36回	12.000円	10.800円	20.000円×6回
48回	12.060円	9.500円	10.000円×8回

富士通 FM TOWNSII UX20
★おすすめ基本セット (ご注文番号 325)
- FMTW2UX20(モデルUX20本体) 288.000円
- FMT-KB101A(JISキーボード) 10.000円
- FP-110FN(ジョイライタ) 49.800円
- FM60-711(プリンタケーブル) 6.800円
- DS-31(パソコンラック) 13.000円
- FO-61(トレーユニット) 4.000円
- フロッピーディスク 10枚 プレゼント

標準価格合計 371.600円 ご提供価格 268.000円

支払回数	第1回支払金	第2回目以降	ボーナス月支払金
24回	9.940円	8.100円	30.000円×4回
36回	8.500円	5.900円	20.000円×6回
48回	5.860円	5.700円	10.000円×8回

富士通 FM TOWNSII UX40
★おすすめ基本セット (ご注文番号 342)
- FMTW2UX40(モデルUX40本体) 388.000円
- FMT-KB101A(JISキーボード) 10.000円
- FP-110FN(ジョイライタ) 49.800円
- FM60-711(プリンタケーブル) 6.800円
- DS-31(パソコンラック) 13.000円
- FO-61(トレーユニット) 4.000円
- フロッピーディスク 10枚 プレゼント

標準価格合計 471.600円 ご提供価格 298.000円

支払回数	第1回支払金	第2回目以降	ボーナス月支払金
24回	10.840円	9.600円	30.000円×4回
36回	7.500円	7.000円	20.000円×6回
48回	7.860円	6.500円	10.000円×8回

今月の中古特選品(送料・消費税別) 在庫確認下さい

パソコン	NEC	PC-9801CS2	258.000
		PC-9801DS2	218.000
		PC-9801NS/T80	278.000
	EPSON	PC-286VFST	118.000
		PC-286BSTD	108.000
パソコン	FUJITSU	FMTOWNSII UX20	178.000
ディスプレイ	NEC	PC-KD854N	34.800
	EPSON	CR-4000	39.800
ワープロ	SHARP	WD-A610	69.800
	FUJITSU	OA30AX301S	118.000

今月の中古ソフト(送料・消費税別) 在庫確認下さい

PC-9800	一太郎 Ver.4	17.800
	ジーストリフォニー・デジタルクラフト パワーアップ版	11.800
	ヘルパー(青色申告会計処理)	13.800
	イエロージャケット Ver.2	11.800
PC-8800	ビーワン	11.800
PC-88VA	マイクロミュージシャン	12.800
	バトル	3.800
FM TOWNS	Z'sSASFF PRO-TOWNS	17.800
	おっと アニメ君	13.800
	LUCID ASM&DEBUGGER	7.800

完全保証 全国どこでもアフターサービスOK
全国無料配送 日曜 祭日 指定日 OK
低金利クレジット 頭金なし3回から60回まで
消費税は内税 広告の価格は全て消費税込み
FAXでも注文OK FAX 0468(48)3273
掲載以外の商品も、お気軽にお問合せ下さい

NEC マイコンショップ C&C | SHARP X PRO SHOP | FUJITSU TOWNS・SHOP

システムワールド　サンマックス

パソコンを初めて見たい人、中古から中古へ買い換えたい人、新品を購入して下取りに出したい人、パソコンを処分したい人、本体を持っているけど、どのディスプレイにしていいか分からないそんな人、その他いろいろと心配の人達サンマックスにお電話下さい。　TEL.0462-29-6171

新品・中古・パソコン・周辺機器・全国通販
〈テレホン・コミュニケーション〉
新品クレジットOK！　中古品は現金のみです。お支払い方法はお電話にてお聞き下さい。納品は一部の地域を除き3万以上は無料配送です。

「下記の値段は中古価格です。」

(88シリーズ)

PC-8801SR30/FR30/MR(2D.2HD)	¥ 23,000
PC-8801FH30/MH(2D.2HD)/FA(FM内蔵)	¥ 28,000
PC-8801MA.MA2(2D.2HD.FM内蔵)	¥ 30,000
PC-8801FE.FE2(TV出力OK)	¥ 25,000より
PC-8801MC2(CDROM内蔵)	¥ 35,000
PC-8801VA(16ビット)/VA2(16ビットFM内蔵)	¥ 35,000より

(98シリーズ)

PC-9801M2(5X2.2HD)	¥ 40,000
PC-9801VM2(2DD.2HD)	¥ 68,000
PC-9801VM21タイプ.VM21(16色ボード.640K:5X2)	¥ 80,000より
PC-9801VM11(V30.10MHZノーウェイト)5X2	¥ 85,000
PC-9801VX21(80286.V30.10MHZ)5X2	¥ 95,000
PC-9801RX2(80286.V30.12MHX)5X2	¥100,000
PC-9801RX21(80286.V30.12MHZノーウェイト)5X2	¥110,000
PC-9801DX2(12MHZ.FM内蔵)5X2	¥120,000
PC-9801FX2(386SX.12MHZ.16MB.FM)5X2	¥145,000
PC-9801RS21(386SX.16MHZ)5X2	¥160,000
PC-9801DS2(386SX.16MHZ.FM)5X2	¥175,000
PC-9801FS2(386SX.20MHZ.16BM.FM)5X2	¥185,000
PC-9801DO(98+88FM内蔵)5X2	¥100,000
PC-9801DO+(高速98+88FM内蔵)5X2	¥140,000
PC-9801UV21(V30.10MHZ.FM内蔵)35X2	¥ 70,000
PC-9801UV11(V30.10MHZ.FM内蔵)35X2	¥ 78,000
PC-9801UX21(80286:V30.FM内蔵)35X2	¥ 90,000
PC-9801UF(V30HL.16MHZ.FM内蔵)35X2	¥100,000
PC-9801EX(80286:V30.12MHZ.FM内蔵)3.5X2	¥105,000
PC-9801DX/U2(12MHZ.FM内蔵)35X2	¥120,000
PC-9801FX/U2(386SX.12MHZ.16BM.FM)35X2	¥145,000
PC-9801DS/U2(386SX.16MHZ.FM)35X2	¥175,000
PC-9801FS/U2(386SX.20MHZ.16BM.FM.)35X2	¥185,000
PC-9801LV21/LV22(35X2.V30.10MHZ)	¥ 70,000より
PC-9801N(ノートパソコン35.12MHZ)	¥ 75,000
PC-9801NV(ノートパソコン35.16MHZ)3.5	¥ 95,000
PC-9801NS(386SX.16MHZ)35X2	¥100,000
PC-9801NS/T(386SX.20MHZ.RGB接続可)	¥150,000

(X68Kシリーズ)

CZ-600C(グラディウス付)	¥ 95,000
CZ-601C(ACE)	¥100,000
CZ-611C(ACE HD)	¥125,000
CZ-652C(PRO)/653C(PRO2)	¥ 95,000より
CZ-602C(EXPERT)	¥125,000
CZ-612C(EXPERT HD)	¥145,000
CZ-603C(EXPERT2)	¥140,000
CZ-623C(EXPERT2 HD)	¥160,000
CZ-604C(SUPER)	¥155,000
CZ-634C(XVI)	¥170,000

(CZシリーズ)

CZ-822C(X1G30)	¥ 23,000	CZ-870C(ターボ3)	¥ 38,000
CZ-830C(X1ツイン)	¥ 32,000	CZ-880C(Z)	¥ 45,000
CZ-852C(ターボ30)	¥ 34,000	CZ-881C(Z2)	¥ 50,000
CZ-856C(ターボ2)	¥ 37,000	CZ-888C(Z3)	¥ 55,000

(FM & EPSON)

FM77AV20EX & 20	¥ 30,000より	PC-286VF-STD	¥ 88,000
FM77AV40EX & 40SX	¥ 50,000より	PC-286VG-STD	¥ 98,000
TOWNS-2(セット)	¥130,000より	PC-386VR-STD	¥118,000
TOWNS-2F(セット)	¥150,000より	PC-386GE5	¥148,000
TOWNS-UX(セット)	¥160,000より	PC-386GS5	¥175,000

(MSX)

HB-F1II	¥12,000	FS-A1	¥12,000	FS-A1mk2	¥14,000
HB-F1XD	¥26,000	FS-A1F	¥26,000	FS-A1FX	¥36,000
FS-A1FM	¥38,000	HB-F900	¥54,000	PHC-70FD	¥36,000
HB-XDJ	¥38,000	HB-XV	¥40,000	FS-A1WX	¥38,000
FS-A1WSX	¥40,000	FS-A1ST	¥48,000	FS-A1GT	¥58,000

(ゲーム機器)

PCエンジン	¥ 8,000	メガドラ	¥ 8,000	その他	¥ 5,000より

(ディスプレイ)

PC-KD854N	¥36,000	CU-14BD	¥32,000	CMT-146	¥30,000
PC-KD854	¥34,000	CU-14AD	¥34,000	CMT-147	¥32,000
PC-KD852	¥32,000	CZ-820D	¥30,000	CMC-141	¥30,000
PC-KD862	¥38,000	CZ-830D	¥48,000	DM-405	¥29,800
PC-KD862S	¥46,000	CZ-850D	¥38,000	CU-14FA	¥28,000
PC-KD863S	¥43,000	CZ-855D	¥40,000	XC-1498C	¥36,000
PC-KD863G	¥50,000	CZ-860D	¥52,000	A14F1	¥30,000
PC-KD881	¥64,000	CZ-880D	¥56,000	CU-14FD	¥36,000
PC-KD882	¥45,000	CZ-600D	¥58,000	CU-14G	¥19,800
PC-KD853N	¥39,800	CZ-601D	¥58,000	CU-14AG2	¥36,000
PC-KD251	¥25,000	CZ-602D	¥60,000	CU-14H2	¥32,000
PC-KD855	¥29,000	CZ-603D	¥48,000	CU-14TV	¥56,000
TV-454	¥65,000	CZ-611D	¥62,000	FMTV152	¥38,000
TV-453N	¥62,000	CZ-612D	¥65,000	TV-353	¥48,000
TV-352	¥52,000	CZ-613D	¥75,000	FMTV154	¥58,000

(周辺機器)

TR24	¥15,000	HBP-F1C	¥29,800	MSXまうす	¥ 3,500
TR24CL	¥22,000	HBP-F1	¥24,800	CZまうす	¥ 3,500
PR101TL	¥28,000	FS-PC1	¥36,000	98まうす	¥ 3,000
PR101TL2	¥32,000	FS-PA1	¥25,000	88まうす	¥ 3,500
PR406M	¥28,000	FS-PW1	¥20,000	もでむ	¥ 8,000より
PR406H	¥35,000	CZ-8PC1	¥26,000	CZ-8BS1	¥13,000
PR101TL3	¥36,000	CZ-8PC2	¥29,000	9801-26	¥12,000
VP-500	¥35,000	CZ-8PC3	¥32,000	TN-F3	¥10,000
PR201H2	¥58,000	CZ-8PC4	¥50,000	DR-330	¥ 4,000
PR-150H	¥38,000	CZ-8PC6	¥45,000	CZ-8RL1	¥12,000
PR-150V	¥42,000	NM-9950	¥70,000	HIS-60	¥15,000

♡サンマックスでは話題のパソコンから中古パソコンまで取り揃えております。是非お電話下さい。
※在庫は毎日変動しておりますので必ずお電話にて御確認下さい。(価格に尽きましても変動する場合があります。)

パソコン大募集！

サンマックスでは皆様よりパソコン、ディスプレイ、プリンター、周辺機器を高額買取しています(セットで売却した人+α)。
お電話お待ちしております。尚商品の郵送に尽きましてはくれぐれも御注意願います。　☎0462-29-6171

PC-9801　FS.FX.DS.DX.RS.RX.VX.VM.M./FS/U2.FX/U2.DX/U2.EX.UX.UF.UV.DO+.98N.98NS/E.98NS/T.PC286.PC386
PC-8801　MC2.MA2.MA.VA.VA2.FE.FE2./プリンター　PR101.PR201.PR406.PR150.AP300.600.900.1000/VP300.600.135EX
ディスプレイ　KD1511.KD1521.KD881.854N.854.863G.863S.TV352.TV453N.TV454.TV455.XC1498C.CU14FD.CMTA14H2.FMTV.
SHARP　600C.601C.611C.602C.612C.603C.623C.604C.634C.888C.881C.880C.　TOWNS/2F.2H.UX20.CX20(セットのみ)
ディスプレイ　600D.613D.605D.602D.603D.607D.604D.614D.CU14KD.880D.860D.830D.855D.CU14TV.CZ-6TU.(その他各社OK！)
その他　MSX2.MSX2+.MSX用プリンター.MSX用ディスプレイ.MSX用ドライブ.CDROMセット
上記以外でも買取、下取りしていますのでお気軽にお電話下さい。(一部買取、下取り出来ない商品も有ります。)

厚木営業所　所長　小沢陽一



システムワールド
SUNMAX
☎0462-29-6171
FAX.0462-29-6173

振込先　大和銀行　厚木支店
(普通)7035682
㈱サンマックス
〒243 神奈川県厚木市旭町3-9-15

営業時間　AM10:30～PM7:20(平日)
AM10:30～PM6:00(土・日・祭日)
定休日　毎週水曜日
お知らせ　連休 12/30.31.1/1.2.3.4
29日は15時まで

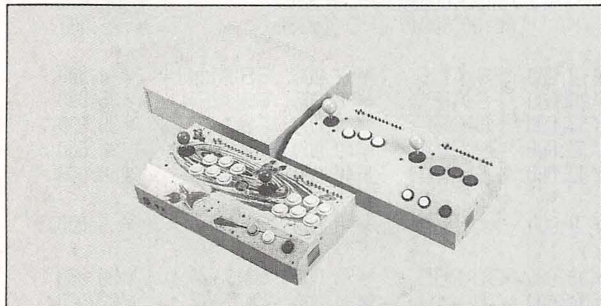
㈱サンマックス厚木営業所　0462-29-6171

みんなで遊びにおいでよ！東京ボックス秋葉原店

新装オープン！

新登場

究極のコントロールボックス



プラネット20(3つボタン) ¥38,000(税別)

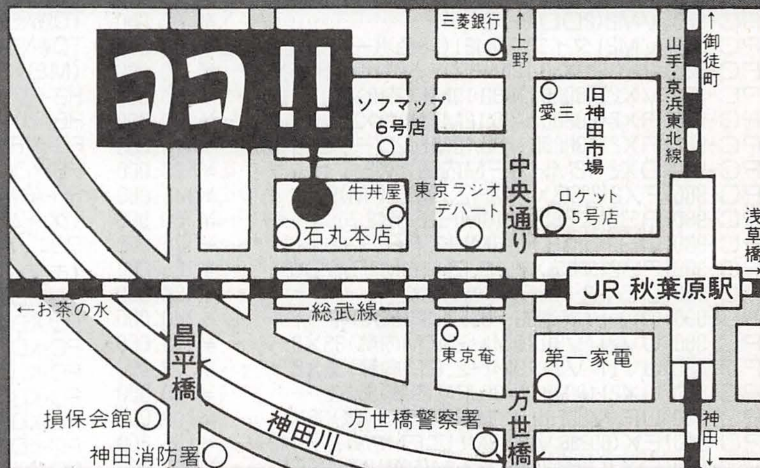
プラネット21(6つボタン) ¥40,000(税別)

チューナー…¥7,000円(税別)

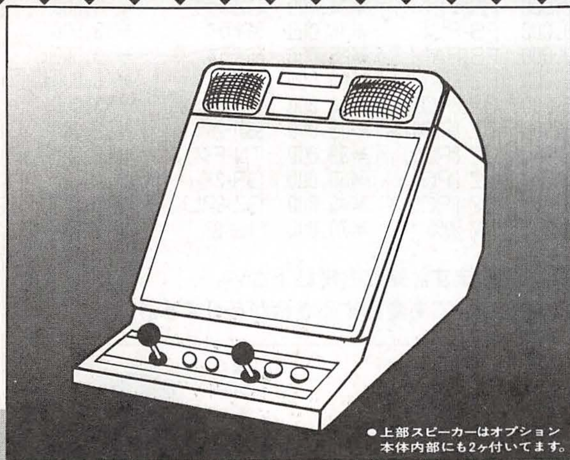
200台限定

中古基板用BOX(サービス)

付属品専用ハーネス¥2,000(別売、税別)

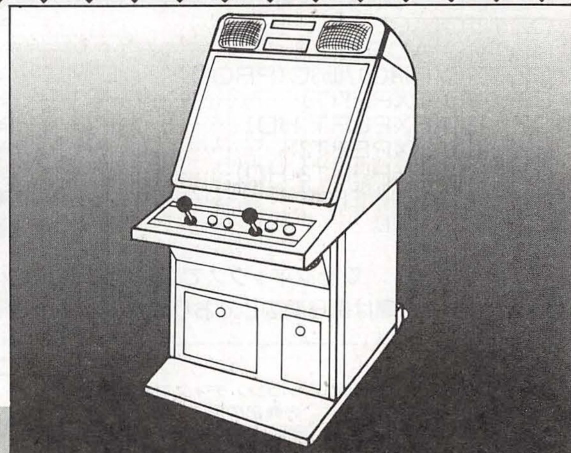


中古基板あります。南行徳店12月オープン予定！



一般用コントロールボックス付25インチモニター(NANAO製)¥135,000(税別)

特徴
- 特ち運び便利
- 3点組み立て式
- カラー:シルバーニュートン、アイボリー



コインシューターなし(完成品)……………………¥160,000(税別)

(コインシューター付もあります。)

TBOX

株式会社 東京ボックス

ショールーム ㈱東京ボックス 秋葉原店

〒101 東京都千代田区外神田1-9-5 長嶋アルファービル

本社 〒272-01 千葉県市川市欠真間1-10-48

TEL.0473-57-0757 FAX.0473-58-2419

(ケース製造:東京シャシ㈱ 配線器具製造事業登録No.東第5778号)

振込先
1. 千葉銀行 行徳支店 当座No.603047
2. 大和銀行 行徳支店 当座No.6134571
3. 郵便局 東京6-546868
振込先：㈱東京ボックス
※ヤマト代引システムもあります。

皆さんに親しまれて11年。
(株)キョーワインターナショナルは、着実に歩んでいます。

1991年
COMBO AV
10年の実績を生かし、数々の改良が…。最新、最強のマシーン。

1988年
KIC-045 DX
ベストセラー。
多勢のマニアより絶賛の声々々……。

1986年
コントロールBOXの第一号。元祖です。

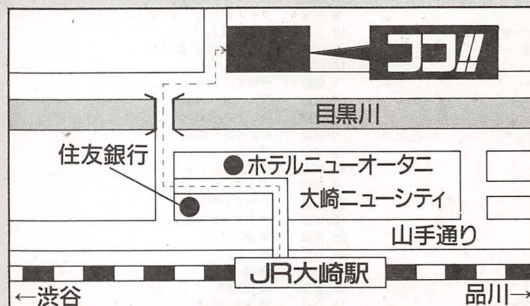
1981年
マニア向販売開始。
おなじみの広告……。

NEWゲームからレアゲームまで!!
業務用基板いろいろ激安・メチャ安・超安!

アーケードゲーム専門店が続々オープン!!
基板在庫豊富・懇切丁寧。特価基板いろいろ!!
親切価格!!
マニアのみんなもそうじゃない人も、ゲームが好きなら一度遊びにおいでよ!!
——ぜひ、お立寄り下さい。

JR大崎駅東口
徒歩2分

本社倉庫バザールOPEN!
是非御来店下さい



東京都品川区北品川5-6-23 営業時間PM1:00~PM7:00(水曜定休)

コンボコーナーもあるョ!! 中古基板も豊富に取揃え!! COMBO AVもデモ中!!

12トリガーボタン(ストII対応)も発売中!!

◎各タイプ共、下記の完成品価格の¥3,000増し。
機能性重視、新設計。人間工学に基づいて設計された最もシンプルで、最も堅固なマシン。

12ボタン全てオートトリガー可。30発/秒(MAX)の比類なき最速トリガー。

キョーワの自信作

水平パネルのCOMBO AV!!
1ヵ年保証のCOMBO AV!!
自信を持ってお勧めします。

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

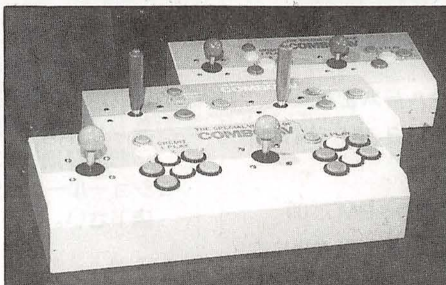
すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)

COMBO AVの機能(サイズ W:470 D:200 H:155㎜)

◆2・4・8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオTV、ラジカセ、ヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ(取替もワンタッチ)
◆各トリガーボタン単独スピード切換付オートトリガー(ファイヤー、ボンブ、ミサイル等の各々のトリガースピードが自由に設定
◆S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。又、6ボタンの改造可。

満足のいく性能で安心価格

"コンボAV" ストII仕様(12ボタン)は各3,000円増
● Vタイプ(S端子、ビデオ対応)……………¥34,000
● Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)……………¥29,000
● VRタイプ(上記両方対応+RF付)……………¥37,000



※パソコン用モニター(15kHz対応のみ、400ライン専用は不可)も使用できます。
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862、863等も高画質でゲームがプレイできます。

在庫豊富!! 中古基板ニュース

24時間いつでもOK!!
クロネコヤマトの伝言FAX

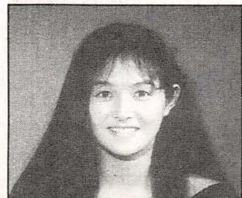


取り出し方法

コンビニなどのクロネコFAX	オフィスやご家庭のFAX
ご利用をレジに	受話器を耳に
受話器を耳に	#8010(首都圏のプッシュ回線)又は0990-30-8010をプッシュ
取出 ボタンを押す	トーンの切り替えをする(トーン又はシグナルチェンジのボタンを押す)
	音声とガイダンスに従って5と#をプッシュ

BOX番号(0354961046#)をプッシュ
↓
BOX番号を確認して#をプッシュ
↓
スタートボタンを押す
↓
CATCH終了

お問い合わせはクロネコヤマトの伝言FAXセンター
フリーダイヤル**0120-00-8010**まで



ゲームマシンのしくみが楽しみながらよくわかる。
COMBO AV 自作キット
完成価格の各5,000円引きです!

キューティー鈴木の
「いっしょにしようよCOMBO AV」
© JWP WAKO.
制作取扱説明ビデオ付

ホットな最新情報(在庫表)は62円切手2枚同封の上、右記へ!

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区西品川2-6-3)
TEL.03-5496-1046(代) FAX.03-5496-1047

ゲームに金縛り!!

テクナートの1日

まず入荷した基板を一枚一枚実際にプレイしてチェックします。

けっこう燃えたりして

ピューン

次に、その基板をキレイにクリーニング。

ゴホン ゴホン

店頭に来られたお客様は、ご本人がテストプレイ

出荷前にもう一度チェック。

代金引換は手数料がかかります

お客様から注文の電話や書留が届きます。

インストラクションやマニュアルも、この時にセット

そして一枚づつ専用のエアキャップでラッピング。

保証シール付

テクナートの基板はすべて30日保証付。

この商品の保証期限は ○年 ○月 ○日迄です テクナート

また保証期限切れでも無料で修理できる場合もあります。

また、テクナートでお買上げの基板は……

ガオー

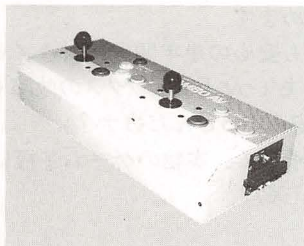
責任

責任をもって買取り下取り致します。

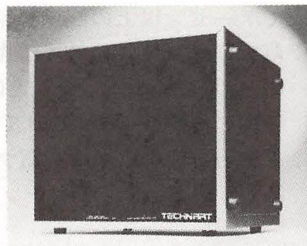
そういうわけでテクナートなら安心してゲームが楽しめるのであります!

チャン チャン

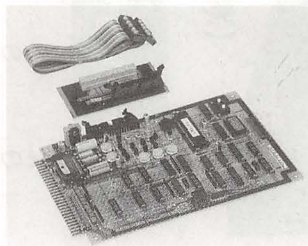
○12月30日から1月5日まで休業いたします。
○1月6日から9日まで新春バーゲン。



■COMBO AV
2スピーカーによるサラウンド&ステレオ機能。ヘッドホン・TV・CRTからでも音声が出せます。高出力電源(5V 8A)で安定した画像。オートトリガーは、単独スピード切り替え可能。ビデオ出力のVタイプ￥34,000 RGB出力のRタイプ￥29,000 V＋RのVRタイプ￥36,000です。
6ボタンゲーム対応は￥3,000アップです。



■18インチRGBモニター ￥80,000
ビデオゲームのディスプレイ専用に開発されたモニターです。アナログRGB対応、15Khz/24Khz切替可。
縦画面／横画面兼用、画質調整はすべて前面からできます。高画質対応。
入力はアナログ21ピン及び15ピンです。
※類似品にご注意。



■PCメイト
PCエンジンのエクストラバスにつなぐだけで、鮮明なRGB映像が楽しめます!
RGB回路にパワーアンプを搭載したことによって、従来のRGB改造のような画面の暗さを解消しました。JAMMAハーネス対応、コントロールBOXでプレイできます。取付け／取外しもワンタッチでOK! 限定発売です。
￥20,000(税別)



■パナツィン
6ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。連射装置など従来の機能はそのままに、1Pと2Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。ビデオ/S端子標準対応RGBケーブル(15PIN・21PIN)別売
本体￥42,000　RGBケーブル￥3,000

☆テクナートならではのメリット!!

①テクナートでお買い上げの商品は、テクナートが責任をもって買い取ります。
②メンバーズカードの発行でますますオトクになりました!! スタンプを集めるといいコトがありますよ!!
③技術力を誇るテクナートならではの完全アフターサービス体制が売りものです。他店で買われた基板でも修理できます。
④お客様のニーズに応えて開発依頼も承ります。
⑤商品は店頭で実際にプレイして確認して買えます。
⑥コピー商品は一切扱ってませんので安心です。
⑦コントロールBOXと基板を同時に買われたらハーネス1本がサービスになります!!

☆中古基板は、在庫3000枚!!

なつかしのレトロゲームから新品基板まで、基板のことならテクナートにおまかせ下さい。
入荷時と出荷時の2度のチェックで品質は万全。
もちろんマニュアルや保証もついてます。

☆通信販売もやってます!!

安心な代金引換え発送もできます。

☆ゲーム基板の価格は、本誌バイヤーズガイドをごらん下さい。

注) 価格は変動しますので、ご注文前にTELで確認して下さい。

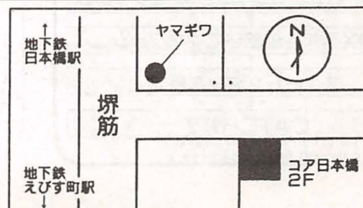
●詳しい資料ご希望の方は62円切手3枚同封のうえ、テクナートBM係までお送り下さい。

テクナート

〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F
TEL.06-643-7641

●本社ショールームにて、展示販売中!!

●営業時間:AM10:00▶PM8:00
日・祭日は休みです!!

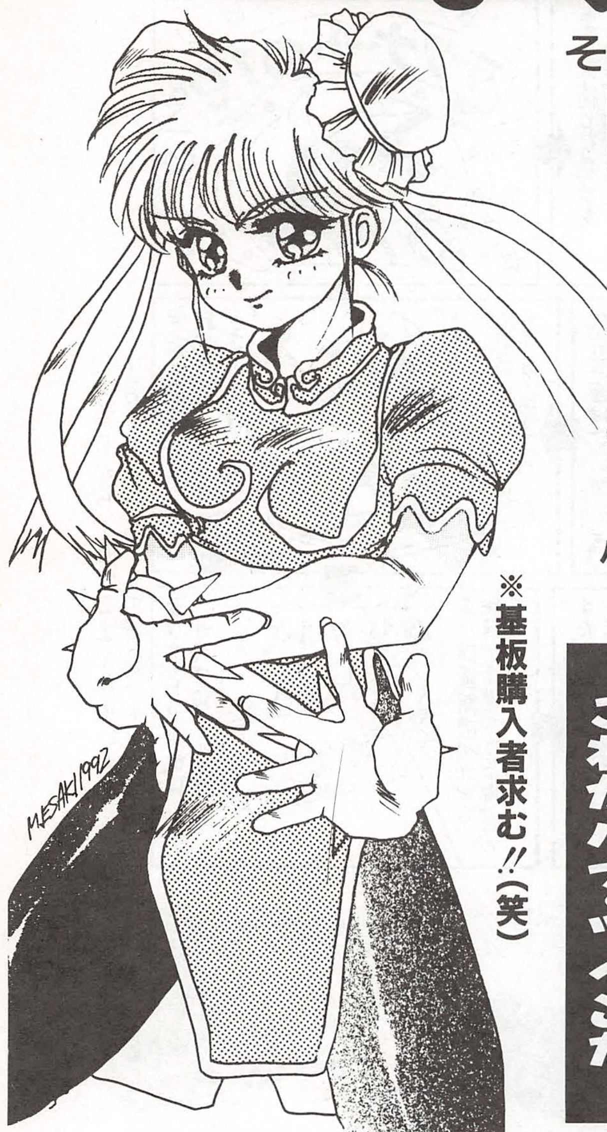


The よくばり派のきみに…

その名も

PANA TWIN

MODEL:
MP-92





ここまで凄けりゃ何も語る事はない!!

パナツイン本体
価格¥42,000

※基板購入者求む!!(笑)

これがパナ・ツインだ

その1：**パナツイン**は、KIC' S91の機能はそのままで、これ1台でスト2から麻雀まで楽しめます。もちろん余計な配線など一切不要

その2：**パナツイン**は、対戦派の君をしっかりサポート。KIC' Sとほぼ同じサイズで1Pと2Pの間隔を約20㎜もアップ!

その3：**パナツイン**は、映像&音声もバッチリ!ビデオはもちろんS端子付きのクッキリ画像、音声もステレオ対応でヘッドフォン端子付き。また、別売りのRGBケーブルは、パソコンのモニターでゲーセン以上の画像が楽しめます。

その4：**パナツイン**は、初めてのキミも安心の半年間保障付き!その後のサポートも万全。たとえば、ちょっとしたボックスの故障も親切丁寧に修理します。これで不安もふっとんだカナ？

その5：さあ、今日からキミも**パナツイン**で、本物のゲーム基板にジャストミートεファイヤーッ!!(笑)

中古基板リスト

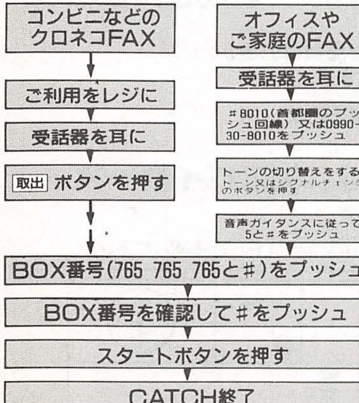
在庫基板NEWS
ほしいものがあるかもしれないよ？

FAXで24時間いつでもOK



クロネコヤマトの
伝言FAX

●取り出し方法●



★代金引換システムでスピーディーな発送

注文の際は在庫確認の上、電話かFAXにて住所・氏名・電話番号・ご希望の商品名をお申し付け下さい。※送・手数料一律+2,000円(一部地域を除く)

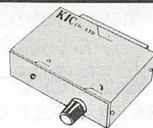
★現金書留も受け付けております

必ず在庫確認と予約されてから住所・氏名・電話番号・予約された商品名・送料(一律+500円)を添えてお申し込み下さい。※どちらもご注文を承り次第、三日以内にお届け致します。(在庫があるものに限る)

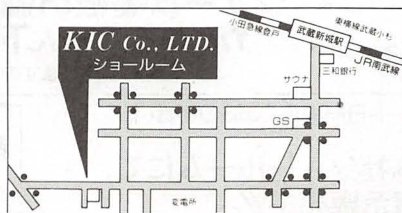
★ゲームの基板は……。

動作確認の上発送しますので、安心してご注文頂けます。又、ショールームに御来店のお客様は実際にプレイしてお求めになれます。是非ご来店ください。

ナムコシステム2用ヘッドフォンボックス新発売!



音にこだわる諸君に朗報!君のシステム2が、今ステレオとなって響きわたる。
これで君も音楽マニアの仲間入りだ!
限定につきお早めに!
システム2用ヘッドフォンボックス……¥4,000



5000円均一だ!!

限定品

今月の目玉商品

- R-TYPE
- アクトフェンサー
- あしたのジョー
- 1942
- コンバットライブス
- ダブルドラゴン
- ダブルドラゴンⅢ
- タイガーヘリ
- ビジランテ
- モンスターランド

上記の基盤とパナツインを買うと、その基盤に合うハーネスプレゼント!!
注意：在庫確認してからお買い上げ下さい。

営業時間

AM10:00～PM7:00
(土曜日PM5:00マデ)
※日曜日定休日デス
〈ショールーム〉
JR南武線武蔵新城駅下車15分

SURPOTING YOUR GAMELIFE!
KIC CO., LTD. ㈱ケイアイシー
住所が変わりました。
〒213
神奈川県川崎市高津区千年818 サンライフ橘
TEL：044-754-7594
FAX：044-754-7597

※詳しい資料、在庫価格は62円切手×2枚を同封のうえ上記のBM係までお申し込み下さい。

新登場

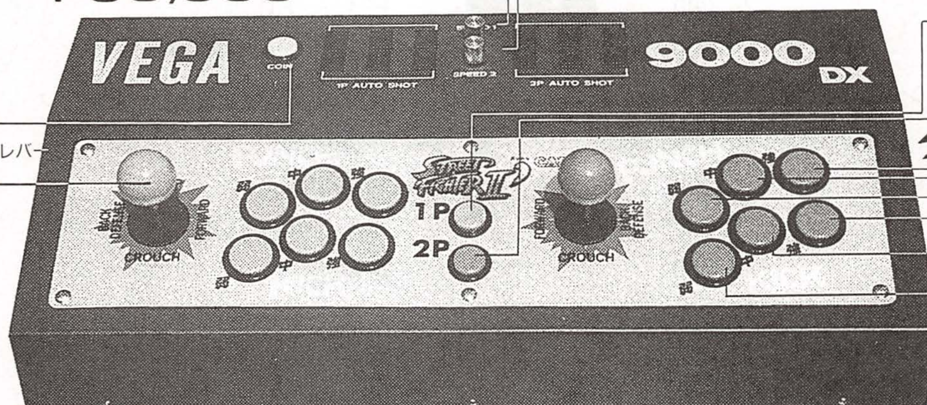
究極のコントロールボックス
遂に登場!!

ウーム!!
ハイグレード
だよ～

その名は
“VEGA-9000DX”
￥53,000

各連射のON/OFF切換SW
（連射スピード確認LED付きSW）

上列のSWの連射スピードVR
下列のSWの連射スピードVR
1PスタートSW
2PスタートSW
コインSW
2、4、8方向切換付きレバー
電源SW（5V表示LED付き）
ヒューズホルダー（2A）



トリガー6
トリガー5
トリガー4
トリガー3
トリガー2
トリガー1

＊写真はストⅡダッシュ専用パネルタイプです。

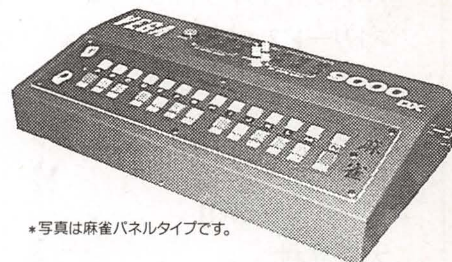


（ソフトランド
レーシングチーム）

鈴鹿サーキット &
T1サーキット参戦中!!

■毎週木曜日 サンテレビ
「T1サーキット ウイクリー」
を見てね!!

- ■ストリートファイターⅡダッシュに対応。
  （カプコンオリジナルストⅡダッシュ専用パネル使用）
- ■ビデオ RGB21ピン S端子TVに対応。
- ■ステレオ基板内蔵。
- ■連射ON/OFF SW12コ付き。
- ■連射スピードが目で判るLED付き。
- ■電源セルフチェック機能付き。
- ■マージャンパネル（別売）取り換え簡単に出来ます。
- ■秘密のコネクターでおもしろさ倍増。
- ■PCエンジン・メガドライブ・Fコン用のジョイスティックとしても使用出来ます。

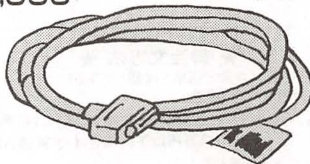


＊写真は麻雀パネルタイプです。

（別売）

○PCエンジン用ケーブル	￥3,500
○メガドライブ用ケーブル	￥3,500
○Fコン用ケーブル	￥3,500
○パソコン用ケーブル	￥2,500

VEGA-9000DX対応
スーパーファミコン用ケーブル
新発売
￥8,000



★基板ニュース★

〈CAPCOM〉

- ストリートファイターⅡダッシュ発売中!! 新品
- 全基板、格安にて販売中!!
- 本社ショールームにて300枚の基板を展示中!!
- 中古基板は、5,000枚在庫中

ソフトランド 秀 和

〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9 でんき会館3F
Tel. 06-649-7177
年中無休〈営業時間〉A.M.10：00～P.M.7：00

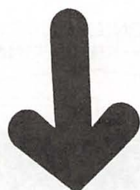
- 資料希望の方は、62円切手3枚同封のうえ、**BM**係まで。

通信販売 お申込み方法

- 電話にて商品を確認して下さい。
- 現金書留又は銀行振込みで下記の口座へお振込み下さい。
  【三和銀行 恵美須支店（普通）**3593374**】㈱秀 和 通販部。
- 代金引換（ただし、手数料が掛かります）
  商品受取時に代金をお支払い下さい。

ここだけのハナシ！
ここだけの○○○！

アクロバットミッション	35,000
ウォーリーを捜せ	60,000
エアーバスター	15,000
ＳＤガンダム	25,000
ガンフロンティア	60,000
キングオブドラゴンズ	75,000
クイズクエスト	60,000
クイズ殿様の野望	5,000
空牙	25,000
グラディウスII	40,000
グラディウスIII	30,000
クロスブレイス	35,000
サイレントドラゴン	45,000
ストリートファイターII	115,000
ストリートファイターIIダッシュ	185,000
スプラッタハウス	40,000
ゼクセクス	35,000
大旋風	18,000
ダークシールII	25,000
大魔界村	75,000
ＤＤクルー	35,000
テトリス	25,000
出たな！ツインビー	35,000
ハテナの大冒険	8,000
ファイナルファイト	65,000
ブレイゾン	25,000
メタルブラック	65,000



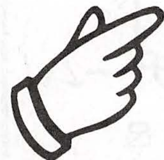





ゆうゆうのクイズＧＯＧＯ	45,000
浦島麻雀	10,000
クイズ早くやってよ	15,000
ビタミンＣ	6,000
麻雀コミック劇場	35,000
７次元の妖精達	30,000
麻雀学園	7,000
麻雀学園２	7,000
ねるとん牌鯨団	15,000
華弥生	10,000
アイドル麻雀放送局	15,000
おとなの麻雀	10,000
華折鶴	10,000

★ この他に4,000円、3,000円、2,000円の基板もあります。パーツもあります。おハガキで価格表、会員証を請求して下さい。返信用切手は不要です。

げむげむは商品先送り、
代金後払いです。
在庫は日々変動します。
お電話で確認して下さい。



幻夢幻夢
(げむげむ)
株式会社 ケイアンドユウ
フリーダイヤル(料金無料)
0120-107855
TEL 06(783)7855
〒577 東大阪市高井田本通５丁目２番

★ 御注文方法 ★

まず、お電話下さい。(在庫と価格を確認して下さい。)
合計金額 10万円 以下の場合。
先に商品をお送りします。(1万円以上の場合、送料は幻夢幻夢が負担します。)
(1万円以下の場合は、お客様負担になります。)
次のお支払い方法から選んで下さい。
①三日以内に、商品同封の振替用紙でお近くの郵便局から振込んで下さい。
②三日以内に、現金書留で幻夢幻夢まで送って下さい。
③三日以内に、銀行振込で右記の口座に振込んで下さい。
合計金額 10万円 以上の場合
①先に代金を支払って下さい。現金書留か銀行振込での入金確認後、商品を発送します。(送料幻夢幻夢負担)
②ヤマト宅急便代引でお送りします。商品配達時に配達員にお支払い下さい。

カードでのお支払いもOKです。
VISA・JCB・DSPのみ 詳しくは、お電話で

銀行振込先
東洋信用金庫 森ノ宮支店
普通 095883
ゲムゲム

JR中央線 国分寺駅より徒歩5分

＊全国通信販売＊　＊日本全国同一価格＊　＊ゲーム基板送料無料＊

◎ゲーム基板…………¥3,000より

業界一の在庫量……直接来店してお確かめください
最新ゲーム…………………どこよりも早く入荷します
レアゲーム……………懐かしい、珍しいゲームの宝庫!

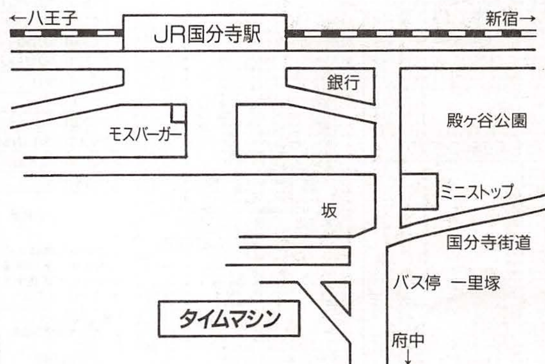
◎18インチゲーム機…¥40,000より各種

完全整備済・フル装備(詳しい内容は資料を参照してください)

高解像度モニター、その他ゲームに関するパーツ何でも有ります

詳しい資料ー無料提供中
ハガキでお申込ください

宛先…〒185 東京都国分寺市東元町3-13-10 BM係り



タイムマシン

TEL 0423-28-2322　FAX 0423-28-2301

LOTUS PRESS AMUSEMENT MACHINE

遊び無限大 LAM-1

家庭用RGB21ピン(15ピン)対応モニターにLAM-1を接続するだけで簡単にビデオゲームが楽しめます。

LAM-1



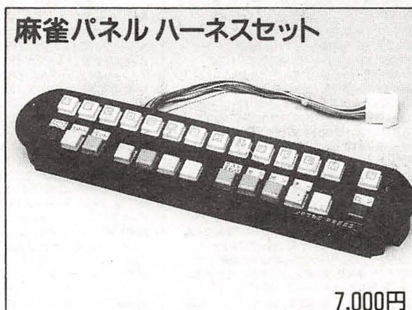
本体サイズ
220W×70H×250Dmm
19,800円

ジョイスティック



7,500円

麻雀パネル ハーネスセット



7,000円

今月のおすすめ品

メタルブラック……59,000円	EDF………………7,000円
ゼクセクス…………29,000円	((タイトーF²サブボード))
ダークシールII……23,000円	メタルブラック……15,000円

当社はコピー商品の取扱いは致しておりません。

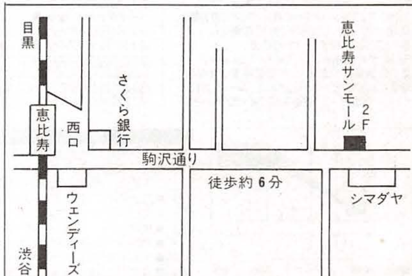
LOTUS PRESS

株式会社ロータスプレス

〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-5-8
恵比寿サンモール2F

在庫豊富にございます。
営業時間平日 10:00〜19:00
日祭 11:00〜17:00

☎03-3760-6630



資料請求は62円切手2枚を同封の上、DS係までお願いします。

TEL06-644-0554

電話受付10:00〜19:30/FAX06-644-6077(24時間)

極限までのこの安さ!!他店と比べる必要なし!!

代金引き換えOK! 超低金利ローンOK!!

新品超特価コーナー 税別

本体

PC-H98Sモデル105/U105-100	¥630.000
PC-H98SモデルU8-002	¥265.000
PC-9801 FA2. FA/U2	各¥239.000
PC-9801 FS2. FS/U2	各¥194.000
PC-9801 FX2. FX/U2	各¥157.000
PC-9801 DS2 386SX16MHZ	¥159.000
PC-98 GS/2 40MHD+CDROM	¥328.000
PC-9801 US	¥140.000
PC-9801 UF	¥ 94.000
PC-9801 NS/L	¥164.000
PC-9801 NS/L40	¥208.000
PC-9801 NL	¥107.000
PC-9801 NV	¥114.000
PC-9801 NC	¥294.000
PC-9801 NC40	¥320.000
PC-9801 CS2	¥186.000
PC-9821 モデルS1	¥206.000
PC-9821 モデルS2	¥284.000
PC-9801 NS/T	¥163.000
PC-9801 NA/C	¥328.000
PC-9801 NA40/C	¥388.000
PC-9801 NA120/C	¥421.000
PC-9801 NA	¥229.000
PC-9801 NA/40	¥289.000
PC-9801 NA/120	¥322.000
エプソン PC-386 NOTE AR2	¥168.000
エプソン PC-386 NOTE ARX	¥278.000
エプソン PC-386 NWR2	¥138.000
エプソン PC-386 GS5	特価¥185.000
エプソン PC-486 GR5	¥286.000
エプソン PC-486 GR2	¥283.000
エプソン PC-486 GF5/2	各¥212.000
ダイナブック J3100 EZ	¥148.000
ダイナブック J3100 SX001PE	¥162.000
ダイナブック J3100 SX001	¥ 99.800
DOS/V IBM,RICHO PS-5523S18 80MHDD,DOS/V	¥218.000
DOS/V IBM PS-5510ZJ4 40MHDD,DOS/V付き	¥ 89.000
DOS/V COMPAQ ProLinea 3/25zs モデル40	¥144.000
DOS/V COMPAQ ProLinea 3/25zs モデル84	¥161.000
マッキントッシュ クラシックII 純正4MB/HD40M	¥149.000
タウンズII UX20 + KB101A	¥184.000
タウンズII UG20 + KB101A	¥194.000
タウンズII HG20+KB101A+DP533	¥265.000
タウンズII HR20+KB101A+DP533	¥284.000
KB107は14000円UP.DP5351は14000円UP	
X68000 XVI	¥195.000
X68000 XVI-HD	¥288.000
X68000 SUPER-HD	¥187.000
パナソニック FS-A1GT (ターボR)	¥ 67.000
ソニー クオーターエル PCX310NR7	¥148.000

モニター

NEC	KD 1511	¥ 70.000
NEC	KD 1521	¥ 53.000
NEC	KD 881	¥ 58.000
シャープ	CU-14FDB	¥ 34.000
シャープ	CU-14KD	¥ 39.500
シャープ	CU-21HD	¥ 96.000
シャープ	CZ-606D	¥ 57.000
シャープ	CZ-614D	¥ 94.000
三菱	XC-1498CII	¥ 42.000
三菱	XC-98V3	¥ 47.500
三菱	RD-1498	¥ 51.000
三菱	FA-34WEX (展示品) マルチスキャン	¥ 49.800

プリンター

NEC	PC-PR1000/4	¥123.000
NEC	PC-PR201-60	¥ 52.000
NEC	PC-PR201-63	¥ 67.000
NEC	PC-PR201-63A	¥ 84.000
NEC	PC-PR101/TN103	¥ 47.000
キャノン	BJ-15V	¥ 60.500
キャノン	BJ-10V Select	¥ 47.000
キャノン	BJ-10V Custom	¥ 41.000
YHP	HP-DeskJet505J	¥ 66.000
YHP	HP-DeskJet300J	¥ 50.000
パナソニック	FS-PC1	¥ 46.000

ワープロ

カシオ	HW-7200G	¥115,000	¥ 48.000
カシオ	HW-7200D4	¥198,000	¥ 77.000
カシオ	HW-7200JX	¥208,000	¥ 82.000
NEC	mini5SH	¥230,000	¥138.000
NEC	mini5SV	¥200,000	¥121.000
NEC	mini5SJ	¥180,000	¥109.000
NEC	mini7SV	¥230,000	¥138.000
NEC	mini7SR	¥200,000	¥121.000
シャープ	WD-A760	¥260,000	¥142.000
シャープ	WD-A750	¥230,000	¥123.000
シャープ	WD-A751	¥235,000	¥152.000
富士通	オアシス 30LX401	¥198,000	¥108.000
富士通	オアシス 30LX501	¥198,000	¥128.000
東芝	JW-98UPII	¥298,000	¥167.000
東芝	JW-05V	¥198,000	¥111.000
東芝	JW-05H	¥238,000	¥145.000
東芝	JW-01	¥180,000	¥101.000

周辺機器

I/O	PK-X486SL/SG	各¥ 27.500
メルコ	HSP-DL	¥ 19.500
インテル	ODP486SX-20	¥ 53.000
インテル	ODP486SX-25	¥ 62.000
モデム	オムロン MD96FB5V	¥ 56.000
モデム	オムロン MD24FB10V	¥ 24.500
カラースキャナー	シャープ JX-100S	¥ 38.000
マウス	PC9872R(1,2,400カウント)	¥ 7.500
マウス	MM801(200カウント)	¥ 1.500
マウス	M-400(1,2,4,800カウント)	¥ 3.300
NST用ラム	メルコ ENT-6000S	¥ 22.500
増設ラム	I/O PC-34FX-2ME	¥ 14.000
増設ラム	I/O PC-34FX-4ME	¥ 20.000
増設ラム	I/O PC-34FX-8ME	¥ 34.000
増設ラム	メルコ EMJ-2000S	¥ 17.000
増設ラム	メルコ EMJ-4000S	¥ 23.500
FA用ラム	メルコ EFA-4000S	¥ 19.500
FA用ラム	メルコ EFA-6000	¥ 24.000
FA用ラム	メルコ EFA-8000	¥ 30.000
FA用ラム	I/O FA34-6M	¥ 22.500
FA用ラム	I/O FA34-8M	¥ 26.000
FA用ラム	I/O FA34-10M	¥ 32.000
FS.FX用ラム	I/O FS34-6M	¥ 22.500
FS.FX用ラム	I/O FS34-10M	¥ 32.000
FS.FX用ラム	I/O FS34-12M	¥ 39.500
FS.FX用ラム	メルコ EFS-4000S	¥ 19.500
ノート用ラム	NEOS GOLD98-2M	¥ 7.000
ノート用ラム	NEOS GOLD98-4M	¥ 13.000
ノート用ラム	NEOS GOLD98-8M	¥ 25.000
ノート用ラム	PIO98NT-4ME	¥ 13.000
ノート用ラム	PIO98NT-8ME	¥ 25.000
ノート用ラム	マクセル DN-4M8	¥ 13.000
ノート用ラム	マクセル DN-8M8	¥ 25.000
NS/T, E用CRTパック	SNE CRT-1	¥ 4.000
テンキーパッド	SNE GINGA-10	¥ 5.000
ハイレゾボード	GA-1024W	¥ 64.500
ハイレゾボード	GA-1024i+OP1	¥ 54.500

ローランド MIDI関連製品 ALL定価の20%引き

ディスク

(#は内蔵タイプ, *はNS/T, NS/E, NC用)

テクノジャパン	PD200EX	¥ 78.000
テクノジャパン	PD240SS	¥ 98.000
テクノジャパン	TR200S #	¥ 75.000
テクノジャパン	TR40NST テンキー付き *	¥ 40.000
テクノジャパン	TR80NST (E) *	¥ 42.000
日本テクサ	TRUST-NE80*	¥ 44.000
日本テクサ	STATION120LBS	¥ 69.000
日本テクサ	DASH-NW80 NW用	¥ 72.000
エレコム	EN200*	¥ 89.000
エレコム	EN125*	¥ 56.000
エレコム	EN40L (NSL用)	¥ 42.000
キャラベル	AV-040SXE*	¥ 37.000
キャラベル	AV-080SXE*	¥ 46.500
キャラベル	AV-125SXE*	¥ 57.500
ニューテック	DOS-100A	¥ 58.000
ICM	PACK-PE80 NSL用	¥ 54.000
ICM	PACK-LA80 A,AE,ARL	¥ 58.500
ICM	PACK-LA120 AE,ARL	¥ 71.000
ICM	FT-120FB/DB インター120FE-FB	各¥ 77.000
ICM	FT-180FB/DB インター180FE-FB	各¥ 94.000
ICM	FT-240FB/DB インター240F-FB	各¥112.000
ICM	MO-3120+接続キット	¥153.000
緑電子	カーゴCG-SS200A#	¥ 74.000
アキュレート	FD3S (3.5"・1FD)	¥ 15.000
アキュレート	FD3W (3.5"・2FD)	¥ 23.500
アキュレート	FD5S (5"・1FD)	¥ 21.000
アキュレート	FD5W (5"・2FD)	¥ 32.500

ソフト

ロータス123 R2.3J	¥ 48.000
ロータス123 R2.3J ICカード版 NL用	¥ 38.000
NEC MS-DOS V3.30	¥ 6.700
NEC MS-DOS V.5	¥ 9.000
MS-WINDOWSV3.0A	¥ 16.500
DISK-XII	¥ 6.800

ビジネス, ゲームソフト各種特価取扱中!

- 商品は全て新品!もちろん"メーカー保証書付"です!
- 初期不良の場合、即交換いたします。
- 商品在庫及び価格は常に変動しておりますので必ずTELにてお問い合わせ下さい。
- 広告の商品はほんの一例です。その他パソコン関係あらゆる御相談に応じます、お気軽にTELを!!
- 買取、下取もOK!!TEL、ハガキ、FAXにていつでもお問い合わせ下さい。
- 業者の方大歓迎!!500万円まで即金、超高価にて買取ります!!

中古品コーナー

中古機種	買取り価格	販売価格
PC9801FA2/FAU2	200,000〜	215,000〜
PC9801DA2/DAU2	160,000〜	180,000〜
PC9801DS2/RS21、ES2(2万円安)	115,000〜	135,000〜
PC9801RA21/RA2 (3万円安)	155,000〜	175,000〜
PC9801DX2/DXU2	90,000〜	110,000〜
PC9801RX2/RX21(1万円高)	70,000〜	90,000〜
PC9801VX2/VX21(1万円高)	50,000〜	70,000〜
PC9801VM2/VM21、VM11(1.5万円高)	35,000〜	55,000〜
PC9801DO/DO+(3万円高)	45,000〜	70,000〜
PC9801UX21/EX2(2万円高)	65,000〜	85,000〜
PC9801UV11	50,000〜	68,000〜
PC9801UF	60,000〜	78,000〜
PC9801ノート	40,000〜	60,000〜
PC9801NS/E(NS/Tは2万円高)	100,000〜	120,000〜
PC9801NS、NS20(2万円高)	70,000〜	88,000〜
PC9801NV	55,000〜	75,000〜

中古機種	買取り価格	販売価格
PC9801LV21/LV22(1万円高)	40,000〜	48,000〜
PC286L/LE(1万円高)	40,000〜	48,000〜
PC286BOOK/LS(1.5万円高)	50,000〜	68,000〜
PC286クラブ、US/UX (1万円高)	50,000〜	68,000〜
PC286V/VE、VF (1.5万円高)	50,000〜	65,000〜
PC286VS、VG/VJ(1万円高)	70,000〜	85,000〜
PC386VR/M/P/NWR2	100,000〜	122,000〜
PC386GE/GS(3万円高)	110,000〜	130,000〜
ダイナブックJ3100シリーズ	TEL	TEL
PC8801FA、MA、MA2、FE、FE2、FH、MH	8,000〜	16,000〜
MSX2 AI-F/FI-XD	15,000〜	30,000〜
MSX2+AI-WX/FI-XDJ	20,000〜	35,000〜
MSX2+AI-WSX/FI-XV	22,000〜	38,000〜
MSXターボR AI-ST/GT(1万円高)	33,000〜	48,000〜
MSX用ディスクドライブ	8,000〜	18,000〜
X68K 600C/ACE/PRO/エキスパート	50,000〜	70,000〜
X68K エキスパートII/スーパー	85,000〜	105,000〜
X68000CRT 600D/601D/602D/605D	30,000〜	50,000〜
X68000CRT 603D/604D/606D	25,000〜	40,000〜
X68000XVI(コンパクトは3万円安)	150,000〜	170,000〜
FMタウンズIICX20セット	150,000〜	178,000〜
FMタウンズII UX20+キーボード	130,000〜	155,000〜
FMタウンズ2セット(2Fは2万円高、20Fは3万円高)	80,000〜	100,000〜
40メガハードディスク(80メガ以上は8千円UP)	18,000〜	32,000〜
PC KD854/854N/853/853N	20,000〜	28,000〜
400ラインアナログモニター(TV付は1.5万円高)	15,000〜	25,000〜
MSX用 FS-PC1/HBP-FIC(1.2万円安)	20,000〜	40,000〜
スーファミ(ゲーム機のことならプロトワン☎649-4080へ!!)	10,000〜	15,000〜

クレジット金利表

回数	1	3	6	10	12	18	24	30	36	48	60
金利%	2.0	2.5	4.0	5.5	6.0	10	12.5	14	16.2	21.6	27

広告の商品はほんの一例です その他多数格安にて販売中です お問合せ下さい

■お振り込み先
大阪厚生信用金庫
本店
普通0437350
ユニオンコンピューターネットワーク

南海
大阪球場
なんばCITY南館
ナンバ駅
NINOX
NTT
日本タバコ
ニノミヤ靴屋
ニノミヤ
カメラのナニワ
日本橋駅
地下鉄
近鉄
恵美須町駅
地下鉄
J&Pモリヤ館
でんでんタウン
ジョーシン
堺筋
J&Pメディアランド
プロトワンユニオン2号店
歩道橋
ヤギマワ
ユニオン
吉野屋
近畿銀行

Union Computer Network

ユニオンコンピュータネットワーク

〒556 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23

注文は在庫確認の上現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい、配達日時指定可 代引でもお金を払うことも出来ます。全品保証付、初期不良は交換します。

代引でキャンセルされますと所定のキャンセル料がかかります。

送料表	小 800	中1200	大1500
代引手数料	1個に付1500		

※北海道、沖縄、離島は別料金

NEW-HITソフトを 新品特価で 全国通販

PC-9801(5" or 3.5")シリーズ

各12,200円三国志III, エルムナイト, 将棋聖天, プリンセスメーカー, サイレントメビウス, 天舞・満漢全席, ふしぎの海のナディア, ペブルビーチの波濤, ウルトラ作戦科特隊, サザンアイズ, マルチペイント, 各10,580円銀河英雄伝説III, ライフ&デスII, サルゴンV, 信長の野望覇王伝(SW付は12,530円), F29リタリエイター, AIII, ポピュラスII, シュヴァルツシルトIII, M1タンクプラトーン, 沈黙の艦隊, 関ヶ原, 天舞, シヴィライゼーション, ドラゴン創世紀, エルヴァイラ, アプロス, 魔京伝, マイト&マジックIII・IV, アーリーキングダム, 轟II総集編, 緋王伝, トキオ, 雨月奇譚, プリンセスミネルバ, 囲碁聖天, Mr・プロ野球パーフェクト(HD専), BIGオーナー, アラスカンマラミュート, ザ・スーパーラスベガス, II, ガンシップ2000, ウィザードリーB・C・F, V, 地球防衛少女イコちゃん, MS-DOS Ver. 5.0基本, (9,100円プレフクラブ新装開店), 各9,780円WOLF PACK, 卒業〜グラデュエーション, 各8,580円続・ダンジョンマスター, キャッスルズ, 雀豪III, クラシックロード1, アイオブザ・ビホルダー, バーズティルIII, ハスラー2055, MS-DOS Ver3.3D, ウルティマサベージエンパイア, 各8,100円ヴェインドリームII, KO世紀ビースト三獣士, ソード・ワールドPC, 信長・覇王伝, 魂の門, マハ・バラタ, ドラゴンスレイヤー英雄伝説II, ブランディッシュ, ダイナソア, フイフスエレメント, ロードス島戦記II, ソードダンサー, レッサーメルン, ぽっぷるメイル, ティラムバラム, ゴッズ, マスターオブモンスターファイナル, ジョシュア, アルシャーク, エメラルドドラゴン, パワーシンガー, エルブズ, 大戦略IV, アルミスト, 将棋II, アンビシャスパチスロ, 徳川家康, 元朝秘史, ファイヤーアームズ, スタークルーザーII, エアーコンバットIII, B・ZONE, しぇいく!しぇいく!1, 2, プリンセス・ミネルバ, MSフィールド2, グランプリサーカス2, 雀皇登龍門II, 将棋, 麻雀王伝説, 永世名人III, ベストプレーベースボール新データ版, 麻雀三国志演義, テニス・テニス, アマランス2, エイブハンターJ, 蘭丸, クイズ知略の覇者, 魔法少女りな, (7,980円満開電飾2), 各7,380円電撃ナース, 同級生, SILK, 脱衣麻雀あにまーじゃんV3, D' ar K, 星の砂物語2, 人形使い, 宇宙冒険少女NAMI, 華麗なる人生, ビーストII, FALL, ムーンミスト, イクイクパッ君, イーリス亭小夜曲, クインティアロード2, ブラックレインボーII, クイズ三国志, DE・JAII, 電脳学園・II・III, 麻(彩子)雀, ブルトンレイ, ドラゴンピンク, 天舞リミテッド, モンスターメーカー, マスターオブモンスターズII, (6,580円スターウォーズ), 各6,630円キャラット, マジックナイト, ミラー, ヌーク, レッスルエンジェルスII, プレゼント2, キャミソール, 天仙娘々, 雀OH!クエスト, 麻雀遊園地, 雀ジャカ雀, 殺しのドレス3, フォリナー, グラムキャッツ2, 復活祭, ネクタリス, 48夜物語, "E"東京巨乳ストーリー, 究極麻雀アイドルグラフィック, グラムキャツ2, ビーストIII, イマージュ, 煩悩予備校3, 目指せハードボイルド, アイドルを探せ, レッド, バトルハイスクール, 夢二, PHOBOS(フォボス), 国立機動船体RIPSV, KISS, クイズdeグランプリ, PREMIUM, ドラキュラ伯爵, ドラゴンナイトIII(成人版), マーシャルエイジ, レッスルエンジェルス, 芸夢じゃん, 秘密の花園, 妖獣クラブカスタム, ギゼ!, 殺しのドレス3, ミラージュ, CALII, ジョーカーII, 天神乱魔(成人・一般), 君だけに愛を, ELLE, シャングリラ, アルテミス, バクタ, 狂った果実, 新宿物語, キャンキャンバニープルミエール, 性感警備淫レズコップ, エコロジーマジック, 各5,830円DOR, DOR2, 3, ランスIII・II, DALK-ダルク-, G・R, スイートエンジェル, ムーンライトエナジー, ナイトシーブ, ビーストII, ドラゴンアイズ, ピンクソックス8号, プランマーカー, 2069AD, 闘神都市, ドラゴンナイト, DE-JA, 花札物語, REY-GUN, 美少女大図鑑, 卒業写真・美姫, うるま, Dr・STOP, 舞(まい), 花よりダンゴ, DPS・SG・SG set2・3, 美少女通信, スーパーD・P・S, クリスタルクエスト, シャルム, ウェディングベルは高らかに, 各4,980円THE TOWER? OF CABIN, 魏・呉・蜀・伝, YUKAのフシギな体験, ベルズアベニュー1, ウイルの伝言, ストリップストーム'92, ケラケラ星, まゆみ, 各4,180円アリスの館2, ロードス島福神漬・2, ソードダンサー増刊号, デビルスコース, 各2,460円ピンクソックス1〜3(4〜7は3,180円), 各2,580円ディスクステーション98#16〜,

FM-TOWNSシリーズ

各13,800円三国志III, 三国志II, 提督の決断, 各12,200円エルムナイト, ふしぎの海のナディア, 各10,580円ワイアット, ナイトメア, オルゴール, トキオ, ライフ&デスII, トキオ, ダイヤモンドプレイヤーズ, 電脳少女REJECTION, 囲碁大将位, 指輪物語, 斬IIタウンズSP, 関ヶ原, 沈黙の艦隊, 極, シュヴァルツシルト, 銀河宇宙オデッセイ2, シムアース, パワーモンガー, 銀河英雄伝説IIDX+, バトル, Ms・DETECTIV#1, F29リタリエイター, スザク, BIG HONOUR, ウィザードリーB・C・F, サルゴンV, ソリチュード(上巻), ウイング・コマンダー, マイト&マジックIII, 各9,730円エメラルドドラゴン, 太閤立志伝, レッサーメルン, スーパーリアル麻雀PII&PIII, 伊忍道打倒信長, 武将風雲録, ガンシップ, 各8,980円アフターバーナーIII, アトラス, KID PIX, 各8,580円デスブレイド, 雷電伝説, 続・ダンジョンマスター, モンキーアイランド, 各8,100円KIGEN, スプラッターハウス, レジオナルパワーII, プリンスオブペルシャ, ダイナソア, ブランディッシュ, ロードモナーク, 少年マガジンHISTORY, イメージファイト, 蘭丸, ベストプレーベースボール, ターボアウトラン, ギャラクシーフォースII, タイトーチェイスHQ, 銀河宇宙オデッセイ, ハイパー・クラシックオペレーション, スーパーシューティングTOWNS, CGシンジケート, ハイパーデザートOP, きゃんきゃんバニープルミエール+, 各7,980円栄冠は君に2, 機甲師団, 各7,380円レインボーアイランド, ライフ&デス, ミラージュ, DEJAII(成人・一般), CAL, オーサム, Loom, メモリーズ, メリーゴーランド, ジョーカーTOWNS, シャーロックホームズ探偵, バトルチェス, 星の砂物語2, 人形使い 魔(彩子)雀, 電撃ナース, ビースト3, 各6,630円ブランマーカー, エコロジーマジック, 麻雀幻想曲, 芸夢じゃん, グラムキャッツ2, 星の砂物語, 復活祭, プレゼント, レッスルエンジェルス, セブンカラーズ, ポニオン, ドラゴンナイトIII, PREMIUM, ミラー, 天神乱魔, MYアイズ, ELLE, シャングリラ, 妖獣クラブカスタム, 各5,830円ランスIII・II・I, アリスの館, アリスの館II, 闘神都市, DPS・SG・SG set2・3, DOR1〜3, スーパーD・P・S, Dr・STOP, スイートエンジェル, (4,980円D・P・S), (5,120円キャンキャンコレクション), (2,250円フリーウエア5), (2,680円フリーウエア4), (28,680円Windows MME), 21,200円F-BASIC386V1.1, 36,000円BASIC386コンパイラ, 14,800円ハイパーNOTE, 46,300円Z's STAFF PRO, 29,800円パーソナルモデム2400FII, 16,300円MUSIC PRO, MIDI版は32,800円, 32,800円High Cコンパイラ, 24,500円TURBO C2.0

X68000(5" or 3.5")シリーズ

各12,200円三国志III, ふしぎの海のナディア, サイレントメビウス, 将棋聖天, 提督の決断, 各10,580円シムアース, 銀河英雄伝説IIDX+Set, ヨーロッパ戦線, ポピュラスII, 沈黙の艦隊, 各8,580円バトルテック, キャッスルズ, ウルティマVI, ライジングサン, バトルチェス, 実戦ビリヤード, 各8,100円エトワールプリンセス, オーバーテイク, ストライダー飛竜, 太閤立志伝, デスブレイド, ロードス島戦記II, 生中継68, バーンウェルト, ARMIST, 武将風雲録, グラディウスII, ヴェルスナーク戦乱, 出たなツインビー, アルシャーク, 8,980円F-15ストライクイーグルII, (6,280円スターウォーズ), 各7,380円星の砂物語2, ファランクス, 究極タイガー, ジェノサイドII, アクアレス, DE-JAII, テセラ, 華麗なる人生, BEAST2, デッド・オブ・ザ・ブレイン, 各6,630円マーシャルエイジ, 天神乱魔, スコルピウス, 全開電飾, 雀ジャカ雀, ミラー, バトルハイスクール, レッド, イマージュ, 煩悩予備校1〜3, プレゼント2, アルテミス, Be Rain, グラムキャッツ2, 夢二, 麻雀幻想曲, PREMIUM, ネクタリス, ELLE, シャングリラ, キャンキャンバニープルミエール, ドラキュラ伯爵, CALII, ギゼ, ドラゴンナイトIII, 各5,830円DPS・SG, SG set2・3, ランスII・III, キャル, 闘神都市, KIDS, ピアス, RAY-GAN, 美少女通信, エクスタリアン, ドラゴンナイト, クオース, Dr・STOP, Dorパート2, スイートエンジェル, スーパーD・P・S, 妖獣クラブ, (4,480円テラクレスタ+), 5,120円エイリアンシンドローム, 4,680円苦胃頭捕物帳, 各4,980円まゆみ, プリティドール, キャンキャンバニー, 4,180円アリスの館2, はっちゃけあやよさん3, 各11,200円SX-WINDOW Ver2.0, Easypaint SX-68K, 32,800円Mu-1Super, 37,800円CコンパイラVer2.0,

MSXシリーズ

各12,200円プリンセスメーカー, 三国志II, 提督の決断, 各8,100円元朝秘史, 武将風雲録, 伊忍道, 幻影都市, 各7,380円デッド オブ ザ・ブレイン, ビースト2, ポッキー2, エメラルドドラゴン, キャンペーン版大戦略II, 各6,630円ジョーカー・II, ELLE, グラムキャッツ2, ドラゴンナイトII, ギゼ!, ガゼルの塔, 狂った果実, MSX Train, 龍の花園, きゃんきゃんバニースピリッツ, 各5,830円ピンクソックス8号, サナトス, 毎日がえっち, CAL, ランス・II, 舞, サナトス, 闘神都市, D・P・S SG・set2, 3, Dr・STOP, ポッキー, DE-JA, RAY-GUN, (4,220円スーパーピンクソックス), 各4,980円ユカのフシギな体験, キャビンパニック, 各3,330円ピーチアップ1〜8号, ロードス島福神漬, 各3,180円ピンクソックスマニア, ドシフンスペシャル, 各2,460円ピンクソックス1〜3号, (4〜7号各3,180円), 6,100円文書作左衛門, 6,990円はがき書右衛門, 16,800円msx C Ver1.1, 8,330円msx view V1.21, 25,800円μSIOS, 17,200円μPAC, 12,580円msx DOS2TOOLS, G-CALC, View CALC,

ネオジオ・ハード, 周辺機器

各16,300円戦国伝承, バーニングファイト, ゴーストパイロット, (9,800円麻雀狂列伝), 各17,900円クロスソード, エイトマン, ロボアーミー, サッカーブロール, ミューテイションネイション, 18,600円ラストリゾート, 15,800円ASOII, 19,300円餓狼伝説, アンドロデュノス, フットボールフレンジー, ベースボールスターズ2, 21,000円ワールドヒーローズ, キングオブモンスターズII, 22,800円, 龍虎の拳, 20,600円ビューポイント, 5,800円コントローラー, 2,800円メモリーカード, 13,800円メガドライブ+1, 19,500円スーパーファミコン, 42,800円PCエンジンDUO, 32,300円スーパーCD-ROM², 39,800円NEO-GEO, 32,800円MEGA CD, 15,800円ゲームギア, 各1,300円5", 3.5"クリーニングディスク, 5,180円XE-1・ST2, 8,320円XE-1PRO, 4,280円XMD-1 RGB, 7,120円XAV-IS, 29,800円モデムMD24FB5V(オムロン), 22,800円2400ボー クラス5 モデム, (mc24PA5), ラム特価-サウンドキャンバス, ミュージ郎300, 500, 各980円(5"2HD10枚)マクセル, スリーエム, データライフ, (ノーブランド5"2HD700円), 3.5"HD1枚120円, 3.5"DD1枚150円,

厚生年金会館
ソフトショップ ラム
C-ストア
上毛新聞社
文書
前橋駅

駅より徒歩2分

ソフト・ハード通販お申込方法

- 上記の価格には消費税3%が含まれています。御注文はTELかハガキで。

送金方法

- 現金書留の方は中に、商品名、機種名、金額明細、住所、氏名、TELを書いて同封して下さい。(郵便振替の方は通信欄に記入)口座番号は 宇都宮1-5733 名称 ソフトショップラム
- 代金引換の方は送料の他に320円プラス。局留めの場合は申し出て下さい。配達日指定は50円プラス。発送後のキャンセルは所定の手数料がかかります。
- 郵便送料は、500g以下360円、500g以上は小包料金に準ず。
- 宅急便での代金引換は別途料金になります(送料550円より, 代引手数料400円より)。
- その他取扱い品・マッキントッシュ、DOS/V、スーパーファミコン、セガ、PCエンジン、周辺機器
- 営業時間 火曜〜金曜12:00〜20:00、土曜11:00〜20:00、日祭10:00〜19:00
定休日 祭日を除く毎月曜日 冬休み期間は10:00より、1月1日は休日です。
- 掲載されていない商品は御問合せ下さい。当店では中古ソフトの販売はしておりません。すべて新品です。

パソコン・AV専門店

ソフトショップ ラム

☎0272-53-7594 FAX0272-53-4369

〒371 前橋市新前橋町17-13

高額買取りに自信あり。他店に負けないこの安さ。

EX CLUB For Computer Communication Age

東北エリア"仙台"完全チェック！

全国どこでもこの価格 電話一本でお届けします

年中無休 AM 11:00～PM 8:00 TEL. 022-268-9579

あなたのハード&ソフト何でも買取ります。

PC-9801シリーズゲームソフト

ソフト名	定価(円)	当店価格(円)
大戦略コンストラクションツール	9,800	6,370
銀河英雄伝説III	12,800	8,320
MIタンクプラトゥーン	12,800	8,320
バーズテイルIII— The Thief of Fate —	9,800	6,370
AD＆Dチャンピオンズ・オブ・クリン	9,800	6,370
エルブズ	9,800	6,370
轟II	12,800	7,680
F-29リタリエイター	12,800	7,680
シヴィライゼーション	12,800	7,680
麻雀三国志演義	8,800	5,280
機甲師団II	10,800	6,780
ミスタープロ野球パーフェクト	12,800	7,980
アイ・オブ・ザ・ビホルダー	9,800	5,480
フィフス・エレメント	9,800	5,480
ダイヤモンド・プレイヤーズ	12,800	6,500
アマランスII	9,800	5,480
コマンドH. Q.	11,800	6,580
フリーウィル	9,700	5,000
キャッスルズ	9,800	5,980
アーリーキングダム	12,800	7,480
エアーマネジメント	11,800	6,480
英雄伝説II	9,800	5,480
アラスカンマラミュートG. C	12,800	7,680
ペブルビーチの波濤	14,800	7,280
ビッグオナー	12,800	7,280
ワールドゴルフIII	8,800	5,480
遥かなるオーガスタ	14,800	6,980
エイトレイクス ゴルフクラブ	4,800	2,500
永世名人II	9,800	6,000
永世名人III	9,800	6,370
森田将棋II	10,000	6,000
将棋	9,800	5,480
将棋 初段一直線	14,800	7,500
将棋 大将位	9,800	5,980
大遊言	7,800	5,980
極	12,800	8,000
対局囲碁ゴアイラス	16,800	9,800
雀皇登龍門II	9,800	6,000
雀豪3	9,800	7,480
麻雀大会	9,800	5,000
クラシック・ロードI	9,800	5,980
グランドスラムVer. 2	12,000	5,980
グランドスラムVer. 3	12,000	6,000
馬券道	48,000	25,000
三国志	14,800	6,000
三国志II	17,200	7,480
三国志III	14,800	7,980
太閤立志伝	9,800	6,500
伊忍道	9,800	4,000
提督の決断	14,800	5,980
ヨーロッパ戦線	12,800	7,480
信長の野望 武将風雲録	12,300	4,000
大航海時代	9,800	4,500
大戦略IV	9,800	5,500
大戦略IVエディタ	5,000	3,480
グロス・ドィチュランド	14,800	7,480
大東亜黙示録	9,800	4,000
機甲師団	9,500	4,300
南海の死闘	9,800	4,000
沈黙の艦隊	12,800	5,480
大撃沈	14,800	7,500
ロンメル	8,800	5,000
パンツァーカイル	9,800	5,480
ウルフパック	11,800	6,480
668アタックサブ	9,800	5,480
激闘の地	8,800	4,800
メックブリケード	9,800	4,780
エアーコンバットII	8,800	5,000
F-19ステルスファイター	12,800	6,300
F-15ストライクイーグルIII	10,800	5,480
ソードダンサー	9,800	5,300
幻影都市	9,800	5,280
銀河英雄伝説II	12,800	6,000
サイレントメビウス	14,800	6,000
マイトアンドマジックIII	12,800	6,000
マーブルマッドネス	9,700	4,980
ぽっぷるメイル	9,800	5,480
アルファ・ダイン	7,800	4,500
ファーストクィーンII	8,800	3,480
キャラメルクエスト	9,800	5,480
ザ・マジック・キャンドル	9,800	4,300
マスターオブモンスターズII	8,800	4,300
ブランディッシュ	9,800	4,300
ブルトン・レイ	8,800	4,000
ブラックレインボウ	8,800	4,300
オメガ	12,800	6,980
レッサーメルン	9,800	5,300
シュバルツシルト	12,800	5,000
シュバルツシルトII	9,800	4,000
シュバルツシルトIII	12,800	7,480
フィード	12,800	6,980
アークスIII	9,800	3,980
ロボクラッシュ98	8,800	3,980
ジャパンバッシング	8,800	4,680
リーディングカンパニー	12,800	6,480
神話の島	8,800	4,500
プリンセスメーカー	14,800	6,980
ふしぎの海のナディア	14,800	7,480
魔道物語1-2-3	9,800	4,980
指輪物語	12,800	5,480
白夜物語	9,800	3,000
ブライ上巻	8,800	3,300
ブライ下巻	9,800	3,480
レイルロード・タイクーン	11,800	6,980
A. III. A列車で行こう	14,800	7,480
バランス オブ ザ プラネット	12,800	7,500
アトラス	10,800	5,480
ライフ＆デス	8,800	4,980
風へ	8,800	4,980
シムアース	12,800	6,500
シムシティー	9,800	4,300
ノスタルジア	11,800	6,480
琥珀色の遺言	9,800	4,000
黄金の羅針盤	9,800	5,480
レミングス	7,800	4,000
スペシャルステージ	9,800	5,400
トラフィック・コンフュージョン	9,800	5,480
ザ・スーパーラスベガス	12,800	6,000
プラネットフォール	8,800	4,980
倉庫番リベンジ	6,800	4,000
サルゴンV	12,800	7,280
スーパー上海ドラゴンズアイ	7,800	4,500
野球道II	9,800	7,280
野球道PLUS	9,800	4,300
スーパー野球道	12,800	4,000
野球道PLUS92エキサイティングバージョン	9,800	5,280
織田信長	9,800	6,280
天下大乱	8,800	4,980
緋王伝	12,800	7,500
天下統一IIパワーアップセット	6,800	4,080
関ヶ原	12,800	3,980
GE・TEN	12,800	3,980
天と地と	12,800	4,300
義経	9,800	5,480
斬～陽炎の時代～	9,800	5,480
天舞	12,800	4,300
天舞LIMITED	8,800	4,500

エキスパート仙台店

㈱エキスパート・システム

お問合わせTEL

022 (268) 9579

買取り品送り先

〒980 宮城県仙台市青葉区本町2-9-16 阿部勝ビル1F

阿部勝ビル 1F
中上杉通り

ご案内

☆価格は変動しますのでお電話で御確認下さい。
☆現金書留にてのご送金は商品名を記入したメモを同封して下さい。
☆未発売、在庫切れの商品は、入荷次第発送致します。
○ソフトを売りたい場合は、ソフトと一緒に郵便小包か宅急便でお送り下さい。
○18才未満の方からの買取りは保護者の承諾印が必要です。
○ソフトが送られてお金が届くまでに1週間ほどかかります。
※ご不明な点がございましたら、お気軽にお問合わせ下さい。

ご購入方法

お電話にて、ご注文下さい。お支払は、下記のいずれかの方法でどうぞ。店頭にもご来店下さい。

銀行振込 入金確認後即日配達致します。
振込先 第一勧業銀行・仙台支店(普)2191478 ㈱エキスパート・システム

現金書留 商品名、機種名、金額、住所、TELを書いたメモを同封して下さい。

金利0%マルチクレジット 詳しくはお電話にてお問い合わせ下さい。

朝日奨学会 AS

'93朝日奨学生募集

INDEPENDENT LIFE STYLE

朝日奨学制度は、新聞配達をしながら自力で学校に通う若者のための制度です。現在全国で約6,000名（そのうち女性は約1,000名）の学生がこの制度を利用し、大学、短大、専門学校、予備校などに通っています。奨学金はもちろん返済不要。個室も無料提供のこの制度を利用して自力進学の夢を果たしてみませんか。

朝日奨学制度はこんな特典があります

■返済不要の奨学金支給額は1年制の60万円から4年制の350万円（首都圏の例）まで。
■給与は月9万1,500～12万円（首都圏の例）
■年2回特別手当あり（7月と12月に支給します。）
■寮完備。もちろん敷金礼金はいりません。（個室です）
■卒業海外旅行あり（無料）
■卒業時に祝金贈呈（規定による）
■就職のための資料提供と推薦状の発行

"朝日奨学制度"のパンフレットをご希望の方は、「はがき」に在学校（出身校）・住所・氏名・電話番号・「朝日」と書いてお申し込みいただくか、下記のフリーダイヤルまでお問い合わせ下さい。
〒104-91 東京都京橋郵便局私書箱76号 朝日奨学会行き

制度適用地域は、首都圏、札幌市、仙台市、名古屋市、京阪神、福岡市、北九州市などです。

パンフレット請求・お問い合わせは どこからでも無料のフリーダイヤルで、お気軽に！ 受付時間/月～金 AM10:00～PM6:00 **0120-127733**

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

店内改装前につき

12/31～1/4は休業させていただきます。

早いもの勝ち

在庫処分激安フェアー 1/16まで

信頼と安心の日本マイコンセンター

中古パソコン・新品パソコン全国通信販売システム(電話、FAX、郵便、パソコン通信)

在庫一掃 中古パソコンフェアー

中古品在庫500台

渋谷駅前店

中古パソコン 500台展示中

- 常時、倉庫を開放!! 手にとって、商品を確認できます。
- 本体から、周辺機器、ゲームソフト、ビジネスソフトまで、中古品大放出 (中古基板・中古ソフトもあります)

各種RAMボード

コプロ、ケーブル、キャリングケース、アダプター、マウス ¥100より多数

電話付モデル ¥4,800より

FAXによる激安特価情報

0990-30-8010

音声ガイダンスの後に⑤㊍

BOX番号は03-3463-4455㊍です

パソコン通信による中古情報開始!

(アクセス番号) **03-3866-6116**

※初回のアクセスには、NETWORK=TOMATO、ID=guestと入力して下さい。



※実際の店舗とは若干異なります。ご了解下さい。

吉祥寺店も中古在庫100台

NEC
SHARP
EPSON
富士通
コムパック
アップル
IBM
東芝
キヤノン
各種取扱店

通信販売の詳しいお申し込み方法

★まずはお電話をおかけ下さい (当社広告の1ページ目～6ページ目まですべてに対応)

東京03(3463)4455/大阪06(364)1258
福岡092(751)3901/仙台022(261)0929

1. お電話で金額をお確かめ下さい。広告のお値段よりも更に安くなる場合があります。
2. ご購入を決められましたらお電話にてお客様の住所・氏名・電話番号などをお知らせ下さい。当社よりお客様の受付番号をお伝え致します。

現金支払いの場合

①現金書留で送金いただく場合、お近くの郵便局より現金書留にてご送金して下さい。現金書留の中には代金とお客様の住所・氏名・電話番号と、お電話でお伝えした受付番号を記入した紙（何でも結構です）を同封して下さい。

●現金書留の送り先　〒150 東京都渋谷区神南1-20-13　第一工業ビル

㈱日本マイコン流通センター　渋谷公園通り事務センター ☎03-3463-4455㈹

②銀行振込みで送金いただく場合、お近くの銀行、又は信用金庫ならどこからでもお振込みになれます。又、振込みには即日入金の確認が可能な電信扱いをご利用下さい。詳しくは、お近くの銀行、信用金庫でご確認して下さい。又、当社口座（下記の4口座）と同じ銀行がお近くにある場合は同じ銀行からお振込みになりますとより早く入金が確認出来ます。

●お振込先　（大和銀行 渋谷支店㊢6400197）（さくら銀行 渋谷支店㊢5546936）（住友銀行 渋谷東口支店㊢1133110）（あさひ銀行 渋谷支店㊢451454）

③郵便局よりお振込みの場合、お近くの郵便局よりお振込みになれます。●郵便振替口座 東京6-168261

➡ 当社にて入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

◎ご注意＝代金を現金書留や、お振込などでご送金いただく際は、おつりのないように、お送り下さい。

クレジット支払いの場合

①お電話にて住所・氏名・電話番号の他に、生年月日、お勤め先などをうかがいます。未成年者の方は、保護者の方のお名前をうかがいますので保護者の方の承認をうけてからお申し込み下さい。

②クレジットの手続きは当社が代行致します。お客様には確認のためのお電話を一度さしあげ、指定の書類（当社より郵送）にお名前のご記入と捺印をしていただくだけです。

➡ 手続きが終り次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。お支払いは原則として商品到着後約2週間～1ヶ月後からとなります。

その他の申し込み方法

①広告にすでに価格が表示されている商品（ただし、限定品と中古品は在庫を確認して下さい）は現金書留にて、商品名・販売価格を記入した紙（何でも結構です）を同封の上直接代金をお送りいただいても結構です。入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。(消費税3%を加える事をお忘れなく)

②下取りにて買替え、又は買取りのみをご希望の方は、お電話にて確認の上お申込み下さい。

③FAXにてのご注文もお受け致します。03-3463-2394 までお送り下さい。折返し当社よりFAXにて連絡さしあげます。

④特にお急ぎでない方は、「見積り依頼」と、お電話にてお申込み頂ければ、見積りと申込書、契約内容などを説明した書類をお送り致します。

分割払い取扱い提携会社　オリックスクレジット ORIX　日本信販　JACS　オリエント　日総信

カード取扱い提携会社　アメックス　JCB　VISA　UC　DC　日本信販　JACS

高～い修理代がぜ～んぶ無料(タダ)!!

アフター万全「安心の総合保険つき!」　なんと、お客様の不注意による故障でもOK! もちろん盗難や火災でも安心!

火災　盗難　不注意による故障　落雷等の天災　破裂　輸送中の事故　移動中の破損



日本マイコン流通センターでお買い上げのパソコンおよび周辺機器には安心の総合保険がセットされています。あらゆる故障に対して修理代金が補償されており、盗難の場合は代替品をお届け致します。(但し、商品1点ごとに20万円以上のものに限る。なお20万円未満の商品でも安い保険料で同様のサービスが受けられます。)

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

店内改装前につき

早いもの勝ち

在庫処分激安フェアー

在庫限り 1/16まで

12/31〜1/4は休業させていただきます。

中古クレジット大歓迎・中古全国通信販売・クレジットカードOK・中古品交換制度・下取り交換OK!

話題のDOS/Vパソコン ¥39,800より
各種カラーモニター ¥10,000より
各種プリンター ¥3,000より

10年に1度のチャンスが来た!!

超特価のため、在庫限定です。
なるべく早めにご注文下さい。

店内改装 第一弾 12/5〜12/25

閉店

店内改装につき在庫全て売ります!!

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体		
NEC N5200-05MkII(N5251-02、8"FD×2、カラーCRT一体型)	698,000	59,800
NEC N5200-03(N5221-22、3.5"2HD×1、40メガHDD、カラーCRT一体型)	———	99,800
NEC N5200-07AD I (N5261-24、8"FD×2、80386SX)	———	99,800
NEC N5200-07AD II (N5261-27、5"FD×1、40メガHDD、80386)	———	118,000
NEC PC-9801N(98ノート)	248,000	89,800
NEC PC-9801NV(98ノート)	248,000	99,800
NEC PC-9801NS(32ビット98ノートSX)	298,000	109,000
NEC PC-9801NS20(32ビット98ノートSX、20メガHDD内蔵)	448,000	129,000
NEC PC-9801NS/E(32ビット98ノートSX)	278,000	138,000
NEC PC-9801NS/E20(32ビット98ノートSX、20メガHDD内蔵)	378,000	155,000
NEC PC-9801NS/E40(32ビット98ノートSX、40メガHDD内蔵)	418,000	175,000
NEC PC-9801NS/T(32ビット98ノートSX)	288,000	159,000
NEC PC-9801NC(32ビット98ノート、カラー液晶)	598,000	278,000
NEC PC-9801LX5C(ラップトップ、カラー液晶、40メガHDD内蔵)	748,000	175,000
NEC PC-9801LX4(ラップトップ、20メガHDD内蔵)	588,000	118,000
NEC PC-9801LX2(ラップトップ)	448,000	99,800
NEC PC-9801LS5(32ビットラップトップ、40メガHDD内蔵)	866,000	148,000
NEC PC-9801LS2(32ビットラップトップ)	628,000	118,000
NEC PC-9801LV21(ラップトップ)	345,000	59,800
NEC PC-9801LV22(ラップトップ)	378,000	69,800
NEC PC-9801T/S5(カラー液晶、40メガHDD内蔵、ラップトップ、32ビット)	850,000	285,000
NEC PC-9801T/W5(液晶、40メガHDD内蔵、ラップトップ、32ビット)	758,000	189,000
NEC PC-98XA/2	698,000	29,800
NEC PC-98XL2(ダブル)(40メガHDD内蔵)+XL-03付)	988,000	218,000
NEC PC-98XLモデル2	575,000	89,800
NEC PC-98XLモデル4(20メガHDD内蔵)	835,000	109,000
NEC PC-H98Sモデル8-002	548,000	218,000
NEC PC-9801FA2(486CPU、FM音源搭載、新品同様)	458,000	228,000
NEC PC-9801FA/U2(486CPU、FM音源搭載、新品同様、限定20台)	458,000	218,000
NEC PC-9801DA2/U2(FM音源搭載)	448,000	198,000
NEC PC-9801DS2/U2(FM音源搭載)	358,000	168,000
NEC PC-9801DX2/U2(FM音源搭載)	318,000	128,000
NEC PC-9801RA21(32ビット)	498,000	189,000
NEC PC-9801RA2(32ビット)	498,000	178,000
NEC PC-9801RX51(40メガHDD内蔵)	508,000	139,000
NEC PC-9801RX21	338,000	109,000
NEC PC-9801RX4(20メガHDD内蔵)	566,000	124,000
NEC PC-9801RX2	398,000	104,000
NEC PC-9801VX41(20メガHDD内蔵)	630,000	119,000
NEC PC-9801VX21	433,000	99,800
NEC PC-9801VX2	433,000	99,000
NEC PC-9801VM11	328,000	85,800
NEC PC-9801VM4(20メガHDD内蔵、256RAM別売¥4,000)	830,000	74,800
NEC PC-9801VM2(別売り256K-RAM¥4,000有り)	415,000	59,800
NEC PC-9801VF2(別売り256K-RAM¥4,000有り)	348,000	45,000
NEC PC-98LT/11(ラップトップ)	238,000	39,800
NEC PC-9801CS2(CRT一体型、FM音源搭載)	398,000	168,000
NEC PC-9801CV21(CRT一体型、FM音源搭載)	355,000	138,000
NEC PC-9801UV11(FM音源搭載)	218,000	79,800
NEC PC-9801UF(FM音源搭載)	218,000	89,800
NEC PC-9801UR(3.5"1ドライブ、RAMドライブ)	218,000	89,800
NEC PC-9801UR/20(20メガHDD内蔵、RAMドライブ)	348,000	118,000
NEC PC-9801EX2(FM音源搭載)	348,000	99,800
NEC PC-9801UX21(FM音源搭載)	348,000	85,800
NEC PC-9801U2(FM音源搭載)	298,000	25,000
NEC PC-88VA(サウンドボードII付)	337,800	53,000
NEC PC-8801MC2(CD-ROM標準装備)	199,000	44,800
NEC PC-8801MC1	169,000	35,800
NEC PC-8801MA2	168,000	34,800
NEC PC-8801MA	198,000	32,800
NEC PC-8801MH	208,000	29,800
NEC PC-8801FA	168,000	26,800

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
NEC PC-8801FE(家庭用TV(ビデオ入力端子付)に接続できます)	129,000	34,800
NEC PC-8801FE2(家庭用TV(ビデオ入力端子付)に接続できます)	119,000	45,800
NEC PC-8801FH30	168,000	24,800
NEC PC-8801FR30	178,000	22,800
NEC PC-8801SR30	258,000	23,800
NEC PC-8801	228,000	8,000
NEC PC-8001MkII	123,000	6,800
エプソン PC-386LSR-STD(32ビットラップトップ)	538,000	185,000
エプソン PC-386LSX-H40(32ビットノカラーラップトップ、40メガHDD内蔵)	800,000	198,000
エプソン PC-386LS-H40(32ビットラップトップ、40メガHDD)	763,000	168,000
エプソン PC-386Note-A-STD(32ビット、Note型)	268,000	105,000
エプソン PC-386Note-AE1(32ビット、Note型)	238,000	115,000
エプソン PC-386Note-W-2(32ビット、Note型、2ドライブ)	278,000	119,000
エプソン PC-386Note-WR2(32ビット、Note型、2ドライブ)	278,000	128,000
エプソン PC-386BOOK・L(32ビット、BOOK型)	378,000	128,000
エプソン PC386GS2(GS5)	398,000	158,000
エプソン PC-386GE2(GE5)	298,000	135,000
エプソン PC-286X-H20(20メガHDD内蔵)	563,000	125,000
エプソン PC-286VF-STD	298,000	99,800
エプソン PC-286VE-STD	298,000	89,800
エプソン PC-286C-STD(PC-Club)	168,000	69,800
エプソン PC-286LST-STD(ラップトップ)	518,000	89,800
エプソン PC-286LS-H40(ラップトップ、40メガHDD内蔵)	703,000	118,000
エプソン PC-286LS-H20(ラップトップ、20メガHDD内蔵)	613,000	98,000
エプソン PC-286L-STD-N(ラップトップ)	348,000	59,800
エプソン PC-286L-H10-N(ラップトップ、10メガHDD内蔵)	468,000	65,800
エプソン PC-286LE-STD(ラップトップ)	368,000	69,800
エプソン PC-286LE-H40(40メガHDD内蔵)	593,000	89,800
エプソン PC-286BOOK-H20(20メガHDD内蔵)	378,000	115,000
エプソン PC-286BOOK-STD	258,000	98,000
エプソン PC-286NOTE-F	198,000	75,000
東芝 J3100SS-001(ダイナBOOK)	198,000	48,000
東芝 J3100SS-002(ダイナBOOK、2FDD仕様)	228,000	58,000
東芝 J3100SS-02E(ダイナBOOK、20メガHDD内蔵)	328,000	78,000
東芝 J3100SL-002(16ビットラップトップ、2FDD)	298,000	44,800
東芝 J3100SL-011(16ビットラップトップ、10メガHDD内蔵)	398,000	54,800
東芝 J3100SL-021(16ビットラップトップ、20メガHDD内蔵)	448,000	64,800
東芝 J3100SX-001(ダイナBOOK286)	258,000	108,000
東芝 J3100SX-041VW(32ビットダイナブック、VGA対応、40メガHDD内蔵)	428,000	198,000
東芝 J3100SGT-041(32ビットラップトップ、40メガHDD内蔵)	948,000	285,000
東芝 J3100GS-001(ダイナブック286GS)	198,000	64,800
東芝 J3100GS-021(ダイナブック286GS、20メガHDD内蔵)	498,000	84,800
東芝 J3100GT-002(ラップトップ、2FDD仕様)	498,000	99,800
東芝 J3100GT-021(20メガHDD内蔵)	698,000	118,000
東芝 J3100GX-041(ラップトップ、40メガHDD内蔵)	848,000	185,000
東芝 J3100GXS-101(32ビット、プラズマモニター、100メガHDD内蔵)	948,000	298,000
東芝 J3100B-12(10メガHDD内蔵)	———	25,000
シャープ CZ-602C(X68000Expert)	356,000	128,000
シャープ CZ-604C(X68000Super)	348,000	135,000
シャープ CZ-611C(X68000ACE-HD)	399,800	128,000
シャープ CZ-634C(X68000XVI)	368,000	168,000
シャープ CZ-652C(X68000Pro)	298,000	95,000
シャープ CZ-674C(X68000Compact-XVI)	298,000	145,000
シャープ CZ800C(X1、ジャンク品)	155,000	3,000
シャープ CZ830C(X1twin)(PCエンジン装備)	99,800	25,800
シャープ CZ870C(X1ターボIII)	168,000	24,800
アップル Macintosh ClassicII(4M/HD40)	238,000	138,000
アップル Macintosh ClassicII(4M/HD100)	———	168,000
富士通 FM16βFD1	355,000	29,800
富士通 FM-R30FD	355,000	25,000
富士通 FM-R50FD	380,000	45,000
富士通 FM-R50-NB-1A	238,000	69,800
富士通 FM-R50-NX-1A(32ビット)	258,000	108,000

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
富士通 FM-R50-NX-21B(親指シフト、32ビット)	258,000	128,000
富士通 FM-TOWNSモデル2本体	398,000	89,800
富士通 FM-TOWNSモデル2F本体	378,000	108,000
富士通 FM-TOWNSモデル2H(40メガHDD内蔵)本体	548,000	148,000
富士通 FM-TOWNSIIUX10(CRT一体型)本体(新品同様)	263,000	155,000
富士通 FM-TOWNSIIUX20(CRT一体型)本体(新品同様)	288,000	168,000
富士通 FM-TOWNSIICX20本体(新品同様)	333,000	199,000
富士通 FM-8	228,000	5,800
富士通 FM-New7	118,000	6,800
富士通 FM77AV1	128,000	11,800
富士通 FM77AV2	158,000	13,800
富士通 FM77AV20-1	138,000	18,800
富士通 FM77AV20EX	128,000	21,800
富士通 ファコム9450ΛmkII本体(F9451SS12)	425,000	49,800
富士通 ファコム9450ΛmkII本体(F9451SD12)(20メガHDD内蔵)	625,000	59,800
富士通 ファコム9450ΣmkII本体(F9452SD12A)(20メガHDD内蔵)	790,000	69,800
カシオ DK-5500(電子手帳、新品開梱限定)	29,000	12,800
カシオ DK-5500(電子手帳)	29,000	9,800
カシオ DK-5000(電子手帳)	28,000	7,800
カシオ DK-2000(電子手帳)	24,800	6,800
三菱 マルチ16IV(MP-1655-B20)+MP-205GM(モノクロモニター)	———	39,800
三菱 マルチ16IV(MP-1655-B22)+MP-435CM(カラーモニター)	———	59,800
沖電気 IF-800シリーズ各種(本体、CRT他)	———	20,000より
各社 MSX、MSX2、MSX2+、MSXturboR	———	大特価
DOS/V対応PC/AT互換パソコン本体		
IBM 5541-M08(3.5"2HD1FD & 20メガHDD、16ビット)	870,000	54,800
IBM 5541-M19(3.5"2DD1FD & 30メガHDD、16ビット)	———	64,800
IBM 5541-P08(3.5"2HD1FD & 20メガHDD、カラー対応、16ビット)	1,015,000	84,800
IBM 5541-P12(3.5"2HD2FD、カラー対応、16ビット)	———	74,800
IBM 5541-P19(3.5"2DD1FD & 30メガHDD、カラー対応、16ビット)	———	84,800
IBM 5551-K08	———	54,800
IBM 5551-M08(5"1FD & 20メガHDD、16ビット)	1,065,000	54,800
IBM 5551-M19(5"1FD & 30メガHDD、16ビット)	———	64,800
IBM 5551-P19(5"1FD & 30メガHDD、カラー対応、16ビット)	———	84,800
IBM 5551-S09(32ビット、80386-16MHz、30メガHDD内蔵、3.5"×1)	695,000	148,000
IBM 5551-T0A(32ビット、80386-20MHz、60メガHDD内蔵、3.5"×1)	———	178,000
IBM 5561-H08	———	68,000
IBM 5571-T0A(32ビット、80386-20MHz、60メガHDD内蔵、3.5"×1、タワー)	———	148,000
IBM PS/2モデル60(8560-041)(32ビット、タワー)	———	74,800
IBM 5160(PC/XT、5インチモデル)各種(DOS/V非対応)	———	15,000より
IBM PS55ノート(5523SJ4)	368,000	128,000
三菱 MAXY(M3201-A12)(AXラップトップ、20メガHDD内蔵)	548,000	85,800
三洋 MBC-17JH40(AXパソコン、40メガHDD内蔵、PC/AT互換)	550,000	95,800
三洋 MBC-17JF(AXパソコン、PC/AT互換)	335,000	78,000
ワープロ		
NEC PWP-70(文豪ミニ7、9"CRT、3.5"FDD、24ピン印刷)	198,000	35,800
NEC PWP-50SX(文豪ミニ5SX、液晶、3.5"FDD、新品限定)	198,000	108,000
富士通 オアシスポケット(システム手帳機能内蔵、ポケットサイズ)	128,000	38,000
東芝 JW-500(トスワード500、3.5"&5"&CRT)	———	69,800
東芝 JW-95KVII(ルポ95KVII、液晶、3.5"FDD、新品限定)	238,000	148,000
松下 FW-U1P353F2(10"CRT、アウトライン64ピン)	153,000	59,800
シャープ WD-SD50(液晶モニター、B4印刷、ビジネスワープロ)	398,000	148,000
リコー リポート2100(9"CRT、3.5"FDD、24ピン印刷、データベース&表計算)	———	49,800
キヤノン キヤノワードα100(12"CRT、3.5"FDD、B4印刷)	188,000	39,800
ハードディスク・フロッピーディスク		
NEC PC9801FA-35&FA-02(FA.FS.FX用40メガHDD&I/F)	130,000	39,800
NEC PC9801ES-35(EX2/ES2用内蔵40メガHDD)	190,000	35,800
NEC PC-9801NS/E-34(98NS/E.T.NC用40メガHDD)	100,000	36,800
NEC PC-9881(8"2D 2ドライブ)	388,000	15,800
NEC PC98H33K(10メガハードディスク)	228,000	26,800
NEC PC98H51(20メガハードディスク、I/F別売)	428,000	19,800
NEC PC98H51U(20メガハードディスク、I/F別売)	176,000	22,800
NEC PC98H53N(40メガハードディスク、I/F別売)	448,000	29,800

中古パソコン 3大メリット

かしこい人は中古パソコンを選ぶ!!

①とにかく安い! 同じ予算で、より良い商品が買えます。または購入予定の機種を中古で買えば残ったお金でソフトなどが買えます!

②買い換えや売却にも断然有利! 新品を買うと、箱を開けたその日から中古になってしまいます。中古ならば、最初っから中古のまま! つまり、新品を買っても、中古を買っても、あなたが売るときは同じ中古。損が少なく手放すことができます。

③万全のアフターサービス 中古だって、点検は万全です。㈱日本マイコン流通センターでは細部にわたる検査を行い、完璧な中古品を販売いたします。もちろん保証書もついてます。希望の方には、さらに盗難や事故の故障にも対応する「パソコン総合保険」にも加入できます。

中古パソコン 月々¥3,000より

商品まとめてクレジットOK! 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます

下取り差額クレジットOK
新品との組合せもできます
3回から60回まで

業界初の総合保険付き

1. 今、当社でお申し込みのお客様に1年間の総合保険が付きます。(但し、1商品¥200,000以上のものに限り1商品ごとに保険が付きます。
2. 1商品¥200,000以下の物でも保険料をお支払い頂ければ同様の保険に加入が出来ます。
3. 総合保険の内容は、火災、落雷、破裂、盗難、破損、輸送中の事故、取扱上の不注意などの偶然の事故による損害が補償の対象です。
4. 保証と補償の違いについて
   - 4-1) 総合保険による「補償」は上記3の内容によります。
   - 4-2) 保証書による「保証」は、商品不良や故障に対してその保証規定により無償修理を行なうもので、もちろんこの保証も付いてます。

お送り頂く当社の住所のご案内

現金書留や見積依頼、クレジット用紙のご返送、および申込書は、
〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷公園通り事務センター

下取り品や修理申込品などの商品は、
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOPへ、お送り下さい。
なお電話はすべて03(3463)4455(大代表)でOK!

- 全品リフレッシュ
- 検査済メーカータイアップ保障で安心
- 新品と組合せOK!
- 夏・冬ボーナス2回払いOK!
- ボーナス月のみの支払もOK! (ボーナス4回払、6回払)
- ボーナス一括払いOK!

中古品代金引換配送もOK!

中古新品の組合せは自由!

※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告1P目をごらん下さい。

※通信販売のお客様は渋谷店へお電話下さい。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター　4ページ目

第二弾 12/26〜12/30　第三弾 1/5〜1/16

セール!

早いもの勝ち! お早めに!

中古ソフト大量激安販売

セール期間中は通常特価の更に50%引き!!（新品在庫ソフトも定価の半額）

各種ゲームソフト、ビジネスソフト ファミコンソフトなど ¥100より

Copyツールもあるヨ!!

中古在庫数日本一! 安心のアフターサービス

店内改装前につき 早いもの勝ち 在庫処分激安フェアー 在庫限り 1/16まで

12/31〜1/4は休業させていただきます。

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
NEC PC98H54(40メガハードディスク、I/F別売)	690,000	29,800
NEC PC98XLダブル-31(XLダブル専用40メガハードディスク)	327,000	29,800
NEC PC98H81(8"2D 1ドライブ+10メガハードディスク)	530,000	25,800
NEC PC8831-MW(PC88シリーズ用5"2HD×2ドライブ)	138,000	19,800
NEC CD-ROM2システム(PCエンジン用CD-ROMドライブ+I/Fセット)	57,800	22,800
ジェフ GJ-240(240メガHDD、外付、98用SCSI I/F付)	158,000	89,800
日本アルトス バース100FN(105メガ、98FA.FS.FX用SCSIハードディスク、I/F付)	99,800	59,800
日本テクサ ステーション40S(98用40メガSCSIハードディスク、I/F別)	108,000	29,800
日本テクサ トラスト80S(PC98RX、VM11等用内蔵80メガHDD)	198,000	48,000
コニック AW-P80C(80メガHDD、98用SCSI I/F付)	176,000	49,800
キャラベル AV-125SXE(98NS/E.T.NC用内蔵125メガHDD)	138,000	49,800
ICM SR-60(60メガHDD、98用 I/F付)	148,000	45,800
ICM SR-60L(60メガHDD、286L用 I/F付)	158,000	45,800
ICM SRC-80(80メガHDD、98用SCSI I/F付)	158,000	49,800
緑電子 PS-90(90メガSCSIハードディスク、I/F別)	128,000	45,000
緑電子 Little-B4(40メガHDD、I/F別売)	158,000	25,000
緑電子 Little-E40MkII(40メガHDD、98用 I/F付)	98,000	44,800
漢字プリンター		
NEC PC-PR201/80A(136桁、24ピン、アウトライン、カラードット、新同)	275,000	89,800
NEC PC-PR201X(136桁、24ピン、カラードット)	275,000	65,800
NEC PC-PR201V(136桁、24ピン、カラードット)	298,000	55,800
NEC PC-PR201H2(136桁、24ピン、カラードット)	245,000	49,800
NEC PC-PR201CL(136桁、24ピン、カラードット)	298,000	39,800
NEC PC-PR201(136桁、24ピン、ドット)	298,000	34,800
NEC PC-PR201T(136桁、24ピンカラー熱転写)	170,000	49,800
NEC PC-PR150V(80桁、48ピン、カラー熱転写)	99,800	39,800
NEC PC-PR101T(80桁、24、熱転写)	108,000	29,800
NEC PC-PR101F(80桁、24、ドット)	158,000	35,800
NEC PC-PR101GS-03(101GS用トラクターフィーダー)	13,000	4,800
NEC PC-PR601(ページプリンター)	585,000	45,800
NEC PC-PR602R(B4ページプリンター)	498,000	59,800
NEC PC-PR350(48ピン、カラー熱転写、単票給紙式)	168,000	59,800
NEC PC-PR406HS(24ピン、カラー熱転写、スキャナー機能付)	138,000	59,800
NEC PC-PR406(24ピン、カラー、熱転写)	99,800	29,800
NEC NM-9032-02(NM99シリーズ用シートフィーダー、新品同様)	38,000	10,000
NEC NM-9400(136桁、24ピン、ドット)	310,000	19,800
NEC NM-9900(136桁、24ピン、カラードット)	298,000	44,800
NEC NM-5020(136桁、24ピン)	370,000	59,800
NEC N-5263-20(N5200シリーズ用)	——	19,800
NEC N-5263-25A(N5200シリーズ用)	——	24,800
NEC N-5263-26(N5200シリーズ用)	——	29,800
富士通 OAPR-101(オアシス用、24ピン、熱転写、A4縦)	45,000	24,800
富士通 FMPR-201(24ピン、熱転写)	——	29,800
富士通 FMPR-351(136桁、24ピン、ドット、トラクター標準装備)	250,000	35,800
富士通 MB-27410B(136桁、24ピン、ドット)	300,000	34,800
富士通 MB-27411E(80桁、24ピン、ドット)	170,000	24,800
富士通 FMPR204B(80桁、24ピン、カラー熱転写)	80,000	29,800
富士通 FMPR351(136桁、24ピン、ドット)	250,000	39,800
富士通 FP-110FN(A4、24ピン、熱転写、PC or FM用)	49,800	26,800
シャープ CZ-8PG1(80桁、24ピン、カラードット)	138,000	59,800
シャープ CZ-8PC5(80桁、48ピン、カラー熱転写)	96,800	49,800
シャープ MZ-1P02(80桁、ドット)	138,000	15,800
エプソン IP-130K(136桁、インクジェット)	520,000	29,800
エプソン HG2000PC(136桁、24ピン、インクジェット、ESC/P24-J83)	198,000	59,800
エプソン HG2500(136桁、24ピン、インクジェット)	248,000	39,800

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
エプソン AP-80K-PC(80桁、24ピン、熱転写)	69,800	15,800
エプソン AP-80K-FM(80桁、24ピン、熱転写)	69,800	15,800
エプソン AP-600PC(80桁、24ピン、熱転写)	64,800	39,800
エプソン AP-800PC(80桁、24ピン、熱転写)	99,800	42,800
エプソン AP-900PC(80桁、24ピン、カラー熱転写)	94,800	49,800
エプソン VP-130K(136桁、24ピン、ドット)	189,000	29,800
エプソン VP-135K(136桁、24ピン、ドット)	148,000	35,800
エプソン VP-900PC(80桁、24ピン、カラードット)	128,000	45,800
エプソン VP-1000PC(136桁、24ピン、ドット)	154,000	49,800
エプソン VP-1500PC(136桁、24ピン、ドット)	138,000	54,800
エプソン VP-4800PC(136桁、48ピン、ドット)	330,000	79,800
エプソン XP-2000PC(136桁、48ピン、ドット、新品限定)	198,000	129,000
キヤノン LBP-B406(PCモデル、B4レーザープリンター)	598,000	99,800
キヤノン LBP-B406S(B4レーザープリンター)	471,000	118,000
キヤノン LBP-B406S(LIPSIII、PCモデル、B4レーザープリンター、新品限定)	588,000	199,000
キヤノン LBP-8IIAJ-2(B4レーザープリンター)	1,320,000	44,800
キヤノン BJ-10V(A4、バブルジェット式、360ドット/インチ)	74,800	36,800
ブラザー M1724Pα(136桁、24ピン、ドット)	95,000	48,000
スター AR-2400(136桁、24ピン、ドット)	188,000	44,800
スター AR-2410(80桁、24ピン、ドット)	114,000	34,800
スター BR-2415(136桁、24ピン、ドット)	94,800	46,800
スター JR-200CL(136桁、24×48ピン、カラードット、2書体)	134,800	59,800
精工舎 SL-80MK(80桁、24ピン、ドット、PR101準拠)	118,000	24,800
精工舎 GP-550E(80桁、9ピン、18ドット印刷)	119,800	9,800
東芝 PWS-5271A(ダイナブックシリーズ用熱転写)	58,000	34,800
カシオ LCS-2400 TYPE 60(B4レーザープリンター、PC対応)	1,200,000	44,800
IBM 5553(PS/55シリーズ用)	——	29,800
IBM 5577-B01(DOS/V対応、24ドットビジネスプリンター)	——	59,800
SONY HBP-F1C(B4縦、24ピン、カラー熱転写、MSX用)	49,800	32,800
プリンター		
NEC PC-8024	148,000	9,800
NEC PC-PR801(フルカラーイメージプリンター)	490,000	198,000
アップル レーザーライターPLUS(MAC用レーザープリンター)	1,218,000	99,800
アップル イメージライター(MAC用ドット式)	134,500	35,800
エプソン RP-80II(80桁、9ピン、ドット)	89,800	6,800
エプソン SP-80(80桁、9ピン、ドット)	56,800	6,800
エプソン FP-80(80桁、9ピン、ドット)	153,800	7,800
エプソン MP-100(136桁、8ピン、ドット)	189,000	7,800
シャープ CE-140P(PC1360一体型、7色カラー)	43,000	8,500
ブラザー M-1009(ドット、FM用)	49,800	6,800
スター G-10XPII(80桁、ドット)	74,800	5,800
精工舎 GP-250(A4、ドット)	69,800	3,800
精工舎 GP-700M(80桁、カラードット)	79,800	6,800
ディスプレイ		
NEC PC-KD852(4000文字、アナログ、0.39)	99,800	38,800
NEC PC-KD853(4000文字、アナログ、0.31)	138,000	44,800
NEC PC-KD854(4000文字、アナログ、0.39)	89,800	39,800
NEC PC-KD862(4000文字、アナログ、0.39)	99,800	39,800
NEC PC-KD863S(4000文字、アナログ、0.39、スピーカー&チルト台付)	118,000	45,800
NEC PC-KD881(4000文字、アナログ、0.28、チルト台付)	118,000	59,800
NEC PC-KD882(4000文字、アナログ、0.31、チルト台付)	89,800	44,800
NEC N-5924(4000文字、ハイレゾ&ノーマル対応)	233,000	59,800
NEC N-5925L(4000文字、20インチ、ハイレゾ&ノーマル対応)	598,000	178,000
NEC N-5913L(4000文字、アナログ&デジタル、チルト台付)	138,000	42,800
NEC N-5915(4000文字、プラズマモニター)	198,000	29,800

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
NEC N-5911(4000文字、モノクロ)	65,000	14,800
NEC PC-TV353(4000文字、アナログ、TVチューナー内蔵)	102,600	59,800
NEC PC-TV454(4000文字、アナログ、TVチューナー内蔵)	128,300	79,800
各社 4000文字対応、デジタルカラーCRT(均一特価)	——	19,800
各社 2000文字対応、デジタルカラーCRT(均一特価)	——	14,800
SONY CPD-1403(AX用14" 0.38ピッチ)	125,000	37,800
三菱 JUM-1471AN(4000文字、アナログ、98、MAC、TOWNS他対応)	——	55,800
三洋 CMT-148HMB(AX用、14"、0.31ピッチ、マルチ)	128,000	37,800
富士通 FMD-PC432(FMRシリーズ用)	128,000	18,000
富士通 FMD-PC231D(4000文字、デュアルスキャン)	89,800	39,800
IBM 8514001(IBM8580用カラーモニター)	——	39,800
IBM 5555-B06(PS/55用15"イエローモニター)	70,000	22,800
アップル アップルモノクロ2ページモニター(専用ビデオボード付)	300,000	89,800
モデム		
各社 2400ボーパソコン通信モデム	——	14,800より
各社 1200ボーパソコン通信モデム	——	6,900より
NEC SP-2400FAST(2400ボー/半二重、銀行やネットワーク等の接続用)	148,000	8,500
スキャナーなど		
エプソン NR-1000(スキャニオ、名刺自動入力装置、ソフト付)	350,000	245,000
シャープ JX-40(A4、256階調、A4スキャナー)	298,000	148,000
富士通 F6166IS1(オアシス30用ハンディスキャナー)	36,000	16,800
IBM IBM6329(PS/55用A4スキャナー)	——	39,800
その他の周辺機器		
NEC PC-9801FA-01(98FA用内蔵2メガRAM)	45,000	16,800
NEC PC-8801-01(8801用漢字ROM)	38,000	6,800
NEC PC-8801-30(88シリーズ用CD-ROMドライブ)	30,300	9,900
NEC PC-8801-31(88シリーズ用CD-ROM I/F)	34,800	9,900
NEC PC-88VA-11(88VAシリーズビデオボード)	39,800	16,800
NEC PC-9801-10(PC9801/E用漢字ROM)	30,000	8,800
NEC PC-9801-13(PC9801シリーズ用CRTインターフェース)	15,000	4,000
NEC PC-9801-37(FAXボード)	125,000	39,800
NEC PC-9873L(タッチスクリーン)	50,000	18,000
NEC PC9801LV-08(98LV用拡張BOX)	98,000	58,800
NEC PC9801LV-07(98LV用拡張アダプター)	12,000	7,000
NEC PC-98LT-05K(98LT用キャリングケース)	19,500	5,000
ユニテック電子 GX-22(4メガプリンターバッファー)	——	19,800
カシオ CP-100(ハンディコピー)	——	7,800
各社 PC98用FM音源ボード	——	5,000より
富士通 FM50NSM128(FMノートブック用ICメモリーカード)	20,000	9,800
富士通 FMSC-201G(26万色ハンディカラースキャナー)	89,800	44,800
富士通 FMT-351(80387数値演算プロセッサー)	120,000	19,800
東芝 ルポ用毛筆アウトラインフォントROM(JWT2098B)	30,000	12,000
東芝 ルポ用細丸ゴシックアウトラインフォントROM(JWT2190A)	30,000	12,000
東芝 ルポ用教科書体アウトラインフォントROM(JWT2198B)	30,000	12,000
東芝 ルポ用イメージスキャナー(JWT2092C)	36,800	15,000
各社 PC98用汎用1メガRAM	——	5,000より
各社 PC98用汎用2メガRAM	——	8,000より
各社 PC98用汎用4メガRAM	——	14,000より
各社 各種RAMボード及びコプロ	——	大特価
IBM 各種ボード、周辺機器など	——	処分特価
沖電気 各種ボード、周辺機器など	——	処分特価

★中古商品は商品在庫や価格の変動が多いので、必ず、お電話で在庫と価格を確認し〔ご注文〕をお願い致します。
また、在庫切れの商品につきましては、〔予約申込〕もお受け致しております。

全国どこでもお電話一本で簡単申込み

受付時間 AM10:00〜PM7:00

通信販売 受付センター　日本マイコン流通センター　03(3463)4455（ヨシコココ）

通信販売 送金先
大和銀行 渋谷支店 ㊟6400197
住友銀行 渋谷東口支店 ㊟1133110
あさひ銀行 渋谷支店 ㊟451454
さくら銀行 渋谷支店 ㊟5546936
郵便振込口座 東京6-168261
●口座名義／㈱日本マイコン流通センター

中古品 代金引換 配送もOK!

大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901／仙台受付 022(261)0929

★ご好評をいただき電話がつながりにくくなっています。PM2:00〜PM6:00が比較的つながりやすい時間帯です。

24時間FAX 受付中　申込み、見積依頼、在庫の問合せなど………24時間FAX受付
FAX.03-3496-7267へお気軽にどうぞ! お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

店内の品 全て売ります

㈱日本マイコン流通センター 渋谷店

(AM10:00〜PM7:00) 年中無休

☎03(3463)4455
FAX.03(3463)2394
〒150 東京都渋谷区道玄坂 2-3-2 大外ビル5階

渋谷駅前店
営業時間 AM10:00〜PM7:00 日本マイコン流通センター　年中無休　入口(エレベーター)　大外ビル5F(1Fは大和銀行)　井の頭線渋谷駅　不二家　大井　東海銀行　道玄坂　センター街　109　109②　ハチ公口　JR渋谷駅　至品川　至新宿

※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告1P目をごらん下さい。

㈱日本マイコン流通センター 吉祥寺店

(AM11:00〜PM6:30) 毎週水曜日定休

☎0422-21-9972
FAX.0422-21-9942
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町 1-31-11 KSビル10階

吉祥寺店
水曜日定休　サンロード　近鉄デパート　三菱銀行　営業時間 AM11:00〜PM6:30 日本マイコン流通センター　KSビル10F　中野スクールオブビジネス　パルコ　北口広場　ロンロン ヤング館　JR吉祥寺　至新宿　至三鷹　井の頭線　パチンコ　映画館　至渋谷　日本電子専門学校

※通信販売のお客様は渋谷店へお電話下さい。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

FM TOWNSは、故障の際、サービスマンがうかがいます。

店内改装前につき

早いもの勝ち

在庫処分激安フェアー

ソフト半額フェアー同時開催

FM TOWNSフェアー

総合保険付

組合せは自由!! お気軽にご相談下さい

12/31~1/4は休業させていただきます。

(ベーマガ 1月号)

FUJITSU FM TOWNS 超特価激安フェアー プレゼント多数あり



FM-TOWNSII モデル HR HG CX 80H



FM-TOWNSII モデル UG UX

B-F40 FMタウンズII HR20 激安ゲームセット

パソコンデスク又は、キーボードカバー&フリーウェアソフトプレゼント!

	税別定価
FMタウンズII HR20(本体)	¥328,000
FMT-KB107(10キー付JISキーボード)	¥30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
大戦略III'90(戦略シミュレーションゲーム)	¥ 9,800
三国志III(人気シミュレーションゲーム)	¥16,800
ベストプレーベースボール(野球ゲーム)	¥ 9,800
スーパーリアル麻雀PII&PIII	¥11,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
観月ありさグッズ	プレゼント品
税別定価合計	¥494,000

安すぎて表示できません!

回数	1回目	2回目以降
24回	¥20,532	¥18,500
30回	¥17,325	¥15,300
36回	¥15,644	¥13,100
60回	¥13,318	¥ 8,700

クレジット表は、消費税込の価格です

B-F41 FMタウンズII HG20 激安ゲーム三昧セット

パソコンデスク又は、キーボードカバー&フリーウェアソフトプレゼント!

FMタウンズII HG20(本体)	¥303,000
FMT-KB107(10キー付JISキーボード)	¥30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
大戦略III'90(戦略シミュレーションゲーム)	¥ 9,800
アフターバーナーIII(人気3Dシューティング)	¥10,800
ベストプレーベースボール(野球ゲーム)	¥ 9,800
スーパーリアル麻雀PII&PIII	¥11,800
スプラッターハウス(アクションゲーム)	¥ 9,800
三国志III(人気シミュレーションゲーム)	¥16,800
ビックオーナー(人気ゴルフゲーム)	¥12,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
観月ありさグッズ	プレゼント品
税別定価合計	¥502,400

安すぎて表示できません!

回数	1回目	2回目以降
18回	¥25,923	¥24,300
24回	¥19,593	¥18,900
36回	¥13,925	¥13,400
60回	¥11,272	¥ 8,900

クレジット表は、消費税込の価格です

B-F42 FMタウンズII CX20 激安ゲームセット

パソコンデスク又は、キーボードカバー&フリーウェアソフトプレゼント!

	税別定価
FMタウンズII CX20(本体)	¥333,000
FMT-KB107(10キー付JISキーボード)	¥30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
大戦略III'90(戦略シミュレーションゲーム)	¥ 9,800
ベストプレーベースボール(野球ゲーム)	¥ 9,800
ビックオーナー(人気ゴルフゲーム)	¥12,800
スーパーリアル麻雀PII&PIII	¥11,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
観月ありさグッズ	プレゼント品
税別定価合計	¥495,000

安すぎて表示できません!

回数	1回目	2回目以降
20回	¥20,145	¥18,900
24回	¥17,728	¥16,000
36回	¥14,538	¥11,300
60回	¥12,918	¥ 7,500

クレジット表は、消費税込の価格です

B-F43 FMタウンズ80H 激安ゲームセット

パソコンデスク又は、キーボードカバー&フリーウェアソフトプレゼント!

59%引 フェアー特価 ¥305,700

	税別定価
FMタウンズ80H(80メガHDD内蔵本体)	¥623,000
FMT-KB107(10キー付JISキーボード)	¥30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
スーパーリアル麻雀PII&PIII	¥11,800
大戦略III'90(戦略シミュレーションゲーム)	¥ 9,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
観月ありさグッズ	プレゼント品
税別定価合計	¥762,400

回数	1回目	2回目以降
20回	¥18,799	¥18,400
24回	¥15,896	¥15,600
36回	¥13,312	¥11,000
60回	¥11,694	¥ 7,300

クレジット表は、消費税込の価格です

B-F44 FMタウンズII UG20 激安ゲームセット

パソコンデスク又は、キーボードカバー&フリーウェアソフトプレゼント!

	税別定価
FMタウンズII UG20(CRT一体型本体)	¥268,000
FMT-KB107(10キー付JISキーボード)	¥30,000
大戦略III'90(戦略シミュレーションゲーム)	¥ 9,800
ベストプレーベースボール(野球ゲーム)	¥ 9,800
ビックオーナー(人気ゴルフゲーム)	¥12,800
スーパーリアル麻雀PII&PIII	¥11,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
観月ありさグッズ	プレゼント品
税別定価合計	¥360,200

安すぎて表示できません!

回数	1回目	2回目以降
24回	¥15,262	¥13,400
30回	¥12,435	¥11,100
36回	¥11,349	¥ 9,500
60回	¥10,203	¥ 6,300

クレジット表は、消費税込の価格です

B-F45 FMタウンズII UG20 ゲーム三昧セット

パソコンデスク又は、キーボードカバー&フリーウェアソフトプレゼント!

FMタウンズII UG20(CRT一体型本体)	¥268,000
FMT-KB107(10キー付JISキーボード)	¥30,000
デジャII(女の子いっぱいゲーム)	¥ 8,800
ギャラクシーフォースII(シューティングゲーム)	¥ 9,800
AIII(シミュレーションゲーム)	¥14,800
アフターバーナーIII(人気3Dシューティング)	¥10,800
ベストプレーベースボール(野球ゲーム)	¥ 9,800
スーパーリアル麻雀PII&PIII	¥11,800
大戦略III'90(戦略シミュレーションゲーム)	¥ 9,800
三国志III(人気シミュレーションゲーム)	¥16,800
ビックオーナー(人気ゴルフゲーム)	¥12,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
観月ありさグッズ	プレゼント品
税別定価合計	¥421,200

安すぎて表示できません!

回数	1回目	2回目以降
18回	¥20,874	¥20,500
30回	¥15,170	¥13,100
36回	¥14,312	¥11,200
60回	¥ 8,779	¥ 7,500

クレジット表は、消費税込の価格です

B-F46 FMタウンズII UX20 激安ゲームセット

パソコンデスク又は、キーボードカバー&フリーウェアソフトプレゼント!

	税別定価
FMタウンズII UX20(CRT一体型本体)	¥288,000
FMT-KB107(10キー付JISキーボード)	¥30,000
大戦略III'90(戦略シミュレーションゲーム)	¥ 9,800
ベストプレーベースボール(野球ゲーム)	¥ 9,800
ビックオーナー(人気ゴルフゲーム)	¥12,800
スーパーリアル麻雀PII&PIII	¥11,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
観月ありさグッズ	プレゼント品
税別定価合計	¥380,200

安すぎて表示できません!

回数	1回目	2回目以降
24回	¥12,371	¥12,300
30回	¥12,296	¥10,100
36回	¥ 9,381	¥ 8,700
60回	¥ 6,418	¥ 5,800

クレジット表は、消費税込の価格です

B-F47 FMタウンズII UX20 中古激安セット

42%引 フェアー特価 ¥192,000

	税別定価
FMタウンズII UX20(CRT一体型本体 本体のみ中古)	¥288,000
FMT-KB101A(JISキーボード)	¥10,000
アフターバーナーIII(人気シューティングゲーム)	¥10,800
大戦略III'90(戦略シミュレーションゲーム)	¥ 9,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
観月ありさグッズ	プレゼント品
税別定価合計	¥336,600

回数	1回目	2回目以降
15回	¥15,280	¥14,800
20回	¥12,879	¥11,500
36回	¥ 8,666	¥ 6,900
60回	¥ 6,453	¥ 4,600

クレジット表は、消費税込の価格です

FMタウンズ用周辺機器

メーカー	商品名	定価(円)	特価(円)
ハードディスク			
ロジテック	LHD-FM100E(100メガ、SCSI)	99,800	68,000
ジェフ	GF-120(1200メガ、SCSI)	108,000	67,500
ロジテック	LHD-FM200E(200メガ、SCSI)	138,000	94,800
ジェフ	GF-240(240メガ、SCSI)	148,000	98,000
漢字プリンター			
富士通アイソ	ジョイライターFP-110FN(限定特価品)	49,800	29,800
富士通アイソ	ジョイライターFP-150FX(80桁、48ドット、熱転写)	59,800	42,800
富士通	FM-PR204B	80,000	39,900
富士通	FMJP-101G(80桁インクジェット)	79,800	59,800
富士通OA	シティライターPR-A600(限定特価品)	148,000	89,800
富士通OA	シティライターPR-B400	98,000	68,800
富士通OA	シティライターPR-41T(限定特価品)	110,000	59,800
富士通	FMタウンズ用プリンターケーブル	6,800	3,800
増設RAMボード			
各社	2MB増設RAM	――	7,500より
各社	4MB増設RAM	――	14,000より
各社	8MB増設RAM	――	27,000より
I/Oデータ	JDS-1MNE(タウンズIIシリーズ用1MBSRAMカード)	34,000	26,800
モデム			
富士通	PM1200F(1200ボーモデム)	21,000	16,800
富士通	FMMD311G(2400ボーモデム)	35,800	28,000
各社	2400ボーパソコン通信モデム	――	17,800より
オムロン	MD-96FD5V(9600ボー超高速モデム)	88,000	59,800
その他の周辺機器			
富士通	FMT-KB501(テンキーボード)	12,000	9,900
富士通	FMT-SP101(アンプ内蔵ステレオスピーカー)	29,800	22,800
富士通	FMT-412A(タウンズ用ビデオカードII)	40,000	29,800
富士通	FMT-411(タウンズ用ビデオカード)	35,000	25,800
富士通	FMT-TU101(タウンズTVチューナーユニット)	39,800	29,800
富士通	FMT-416(タウンズTVチューナーカード)	38,800	29,000
富士通	FMT-121(タウンズSCSIカード)	30,000	24,800
富士通	FMT-402(タウンズMIDIカード、限定特価)	35,000	21,800
富士通	FMT-403(タウンズMIDI音源カード)	72,800	54,000
富士通OA	PB-01Tプリントボーイ(内蔵型プリンターアダプター)	24,800	19,800
富士通OA	PB-02プリントボーイ(外付型プリンターアダプター)	29,800	23,900
システムサコム	MC-P12T(MIDIカード)	19,800	16,800
SONY	V-box(CI-1000)&接続ケーブル(SMF532)	39,500	36,000
人気ソフト			
富士通	ビデオ工房V1.1(ビデオ編集ソフト)	14,000	11,200
富士通	日本語MS-DOS V5.0 基本セット	12,800	10,200
富士通	日本語MS-DOS V3.1 基本セット	9,800	7,800
富士通	Towns V-NET(パソコン通信ソフト)	18,000	14,400
富士通	Air Warrior(通信対戦フライトゲーム)	7,800	6,200
富士通	Habitat V2.1(ビジュアル通信ソフト)	6,800	5,400
アートディンク	ビックオーナー(人気ゴルフゲーム)	12,800	大特価
ビング	スプラッターハウス(アクションゲーム)	9,800	大特価
ビング	AIII/ヨーロッパ戦線/サイレントメビウス 等	14,800	大特価
ビング	伊忍道/大航海時代/ランペルール 等	11,800	5,900
ビング	カオス・ストライク・バック/プリンスオブペルシャ 等	9,800	4,900
ダットジャパン	ハイパーアドレス Ver2.0(住所録ソフト、限定)	9,700	4,900

その他の人気ソフト(ビジネス、ゲーム他)在庫限り半額で販売致します。

プリンターリボン 各種¥100より! プリンター用周辺装置 ¥1,000より

安心のサポートシステム

1. 組合せ自由!!
2. 全品に安心の総合保険付き
3. 故障の場合も富士通のサービスマンがお客様のご自宅へうかがいます。
4. 初期不良は即、交換します。
5. 当社は富士通FMタウンズ有力販売店です。安心してお求めになれます。
6. 設置も安心! パソコンデスクプレゼント!

(ただしB-F47のセットを除く)

パソコンデスクが不要なかたはソフト1本とキーボードカバーをプレゼント!

FUJITSU FM TOWNS 電脳Week激安フェアー (ソフト半額フェアー同時開催中!)

マルチメディアはやっぱり TOWNS! TOWNSなら 日本マイコン流通センター におまかせ下さい!



期間中お求めの方にパソコンデスクプレゼント中!!

その他TOWNS関連のプレゼント品も多数あります。お求めは当社で!!

- 人気ソフトを50%引きで販売!! 在庫多数限定のためお早めにお求め下さい。ゲームからビジネスまで多数取揃えております。
- 各種周辺機器も激安!! TOWNSのことなら当社まで!

TOWNS電脳Week in 渋谷(12/19~12/27当社渋谷店)

★期間中はTOWNS新作ソフトの実演DEMOはもちろんのこと、人気ソフト半額より販売。プレゼント品も多数用意してご来店をお待ちしております。(通信販売も大歓迎!)

※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告1P目をごらん下さい。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター 6ページ目

パソコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて
全国ネットであなたのパソコンを
高価買取・下取



98、88、286、X68K、4,000文字モニター、漢字プリンター
特に高く買います。

日本マイコン流通センター

中古→中古
中古→新品
買換え自由

買取品・下取品をお送り頂く際は、お近くの宅急便取扱店又は郵便局より送品して下さい。ご希望の方は当社より宅急便の会社にお宅まで取りに行かせることも出来ます。(送料はお客様負担です)

注意 当社では、お客様からの下取りや買取りの価格は全て消費税込み価格で表示、又は取り引きさせて頂いております。お客様の支払額や受け取り額は今まで通り当社から示した金額になりますので、消費税は意識しなくて結構です。

お近くの方は渋谷駅前店 吉祥寺店へご来店を!
直接商品をお持ち下さい。すぐ検査をして代金は現金でお支払い致します。(印鑑と身分証明書をお持ち下さい)

下取・売却をお急ぎの方は直接、現品を宅急便などで下記へお送り下さい。
- 下取りをご希望の方は買い換え希望の商品名をメモ用紙などにご記入の上同封してください。下取品と購入商品の差引きの請求を連絡いたします。
- 売却をご希望の場合は、「売却希望」とご記入の上お送り下さい。現品が着き次第、早急に高価買取り代金をお届け致します。
- 下取り、売却どちらの場合でも周辺機器、ボード類、ソフトなども買取り致しますのでまとめてお送り下さい。
- 直接お送り頂く場合は下記の宛先にお送り下さい。
  〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
  ㈱日本マイコン流通センター　ベーマガ MK係
  03-3463-4455㈹

(18才未満の方は、保護者の方にお話ししたうえで、お送り下さい。)

全国どこでもお電話一本で即、買取り
受付時間 AM10:00～PM7:00

東京受付 03[3463]4455 (ヨシココ)
大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901
仙台受付 022(261)0929　FAX.03(3463)2394

★ご好評をいただき電話がつながりにくくなっています。PM2:00～PM6:00が比較的つながりやすい時間帯です。
※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

年中無休
営業時間 AM10:00～PM7:00
日本マイコン流通センター
井の頭線渋谷駅 / 不二家 / 大外ビル5F (1Fは大和銀行) / 大井 / 東海銀行 / 109 / 109② / 道玄坂 / センター街 / ハチ公口 / JR渋谷駅 / 至品川 / 至新宿
エレベーターは建物の裏側にあります。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F
日本マイコン流通センター　全国買取 係

24時間FAX受付中
申込み、見積依頼、在庫の問合せなど……………………24時間FAX受付
FAX 03(3463)2394 又は03(3496)7267へお気軽にどうぞ!
お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

《無料見積申込書》の利用方法
忙しくてお電話のできない方の為に無料見積申込書を用意いたしました。内容をご記入の上、郵便にてお送り下さい。7日～10日程で当社より見積り結果とお取引き方法の説明書をお送りいたします。

《無料見積申込書》の送り先
〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル　㈱日本マイコン流通センター　無料見積 係

キリトリ線

《無料見積申込書》
年　月　日　日本マイコン流通センター御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒		TEL		
購入予定日	年　月	職業		年令　才	購入方法	現金・クレジット	分割の場合の希望額　月々　円ぐらい

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。　ベーマガ 1月号

※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告1P目をごらん下さい。

あなたのパソコンを高く買い取ります。中古や新品への買い換えもOK!

店内改装前につき
在庫処分激安フェアー
早いもの勝ち
在庫限り 1/16まで
12/31～1/4は休業させていただきます。

店内の品全て売ります



「はい」の人も、まあ、読んで見てください。

これは、新卒・大卒・未経験者を歓迎している日本ファルコムの、まじめな求人広告です。

●「ゲームクリエイター」、時代を代表する花形として脚光を浴びている職業です。ただ、華やかな面だけではありません。過酷な長時間労働など影の部分も、残念ながら一面では事実です。これと、上の画面で語られているようなことが、ゲーム業界を言い現す風潮として半ば定着してしまっています。そして、大量の求人。溢れる情報の中で、入る会社を選ぶのは、容易なことではありません。

●ここで、迷っている人に、ひとつ質問をさせてください。「ゲーム作りは、いつまで続けるべき仕事だと思いますか?」ファルコムなりの考えはあります。それを御教えする前に、なぜ上のような風潮があるのかについて、お話ししましょう。

●「ゲームは20代前半までの若い人間でなければ作れない」、こんな話を聞いたことがありますか。業界には、よくこう公言している人がいます。でも、考えてみてください。映画でも小説でも、クリエイターが円熟したいい味をだせるのはむしろ30代からです。なぜ、ゲームだけが違うと、彼らは言うのでしょうか。実はこういうことなのです。

●業界には、徹夜の連続などを強いる会社がまだあります。そういう通酷な環境で働き続けていれば、いつか体を壊してしまいます。つまり、単に体力的な問題として、20代前半までてないと勤まらないのです。たとえ勤め始めた頃はよくても、だんだん着いていけなくなり、結局辞めるしかありません。そして、不自然な生活に染まると、次の就職先もそういった所を選ぶしかありません。「腕一本で渡り歩く」といえば聞こえはいいのですが、実態はこれです。

●いろいろな考え方の会社があります。「とにかく採用し、修羅場をくぐらせ、残った者だけを厚遇する」「極端に甘い勤務体制を用意し、それに溺れて自滅していく者から切捨てていく」そういう方針の会社もあります。また、採用自体にも、それぞれの考え方が反映されています。例えば、新卒お断りで求人をしている会社もあります。新卒は、即戦力にはなりませんから、2年で辞めて貰うつもりの求人なら、この見習期間は致命的です。大卒お断りの会社もあります。25歳で使い捨てるつもりなら、確かに大卒は採用しにくいでしょう。他、仕事の進め方も、会社によって様々です。社員を工場の機械のように扱う会社もあります。決められた絵を描くだけ、仕様蓄を守ってフログラムを書くだけ、自分がどんなゲームのどの部分をやっているのかも解らない状態。能率はいいでしょう。しかし仕事のやりがいはどうでしょうか。

●そろそろ、ファルコムの考え方を御教えしてもいいでしょう。ファルコムは、ゲームクリエイターは、一生の仕事にする価値がある職業だと、考えています。だから、そういうつもりの人だけをお迎えしますし、会社の仕組もそのようにしています。勤務時間は9時から5時半、残業は本人の自主的な判断に委ねられていて、徹夜や泊り込みでの勤務は一切ありません。また、完全週休二日制も導入しています。「まるで普通の会社員みたい」と思う人もいるでしょう。しかし、それが重要なことなのです。不規則な生活の中で作られた作品より、落ち着いた環境でじっくりと取り組んだ作品の方がはるかにクオリティが高いということを、ファルコムは知っているのです。

●また、長く続けるためには、やりがいという面も重要です。ファルコムでは、フロジェクトチーム制を採用し、最初の企画段階から、現場スタッフによって進めて行くという制作スタイルをとっています。企画会議では、職種の枠はありません。誰もが自由に自分の意見をぶつけ、みんなで一つの形にまとめて行くのです。

●そして、ファルコムは高卒から大卒まで、実務経験のない新卒の方を歓迎しています。「ゲーム作りは一生の仕事である」と考えているファルコムにとって、新人の年令や実務経験といった部分は大した問題ではないのです。給与面でもふさわしい額を用意しています。業界最高とは言えませんが、それでも世間の水準から見れば決して悪くない額です。なお、上の画面は、コンシューマ参入第1弾として制作進行中の「風の伝説ザナドゥ」ですが、これを作っているのも、多くが新卒2年目程度の若い社員なのです。

●さて、上の選択で「はい」を選んだ人、まだお考えは同じですか?

違う答えが出て来たその時は、どうかファルコムのことを思い出してください。

■募集職種■	①:プログラマ ②:グラフィック、シナリオ、音楽 ③:総合職(広報・営業、経理、総務など)
■募集区分■	平成5年3月新卒者および中途採用
■応募資格■	①②高卒以上 ③新卒の場合は専門学校卒以上、学部学科専攻等は不問、30歳位まで。
■給　　与■	当社規定により経歴・能力を考慮して優遇(平成4年大卒初任給185,000円:総合職)
■待　　遇■	昇給年1回、賞与年2回、超過勤務手当実績分全額支給、交通費全額支給、各種社会保険完備、独身寮、定期健康診断、TSK保養所など全国各地の厚生施設の利用
■休日休暇■	完全週休2日制、祝日、年末年始(6日間)、夏期休暇(8日間)、有給休暇、慶弔休暇 ●年間休日休暇125日以上
■勤 務 先■	東京都立川市(JR立川駅徒歩5分)
■応募方法■	葉書またはお電話でお問い合わせください。詳しい要項をお送りします。
■連 絡 先■	〒190 東京都立川市曙町1-14-13 立川MKビル BOX-B12 日本ファルコム株式会社 0425-27-0555(代表) 担当:山田、藤井

なお、経験者の方も「これで腰を落ち着けるぞ」という意気込みがあれば、もちろん歓迎します。厳しい日常の中でゲームがすっかり嫌いになってしまう前に、ぜひ一度考えてみてください。

Falcom®

C&C for Human Potential

NEC

純正には、純正の絆があります。

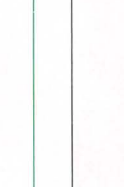
高度な性能と、
確かな信頼性を両立。
NECなら、安心と
満足が違います。











PC-HD040R2
固定ディスクユニット:◎記憶容量:約40Mバイト ◎512バイト/セクタ初期化済み ◎平均シーク時間:25ms
標準価格83,000円(税別)
PC-HD040RB2
(PC-HD040R2+SCSIインタフェースボード)
標準価格110,000円(税別)

PC-HD100R2
固定ディスクユニット:◎記憶容量:約100Mバイト ◎512バイト/セクタ初期化済み ◎平均シーク時間:19ms
標準価格98,000円(税別)
PC-HD100RB2
(PC-HD100R2+SCSIインタフェースボード)
標準価格125,000円(税別)

PC-HD170R
固定ディスクユニット:◎記憶容量:約170Mバイト ◎512バイト/セクタ初期化済み ◎平均シーク時間:16.5ms
標準価格158,000円(税別)
PC-HD170RB
(PC-HD170R+SCSIインタフェースボード)
標準価格185,000円(税別)

PC-HD300R
固定ディスクユニット:◎記憶容量:約300Mバイト ◎512バイト/セクタ初期化済み ◎平均シーク時間:14ms
標準価格298,000円(税別)
PC-HD300RB
(PC-HD300R+SCSIインタフェースボード)
標準価格325,000円(税別)

PC-HD400R
固定ディスクユニット:◎記憶容量:約400Mバイト ◎512バイト/セクタ初期化済み ◎平均シーク時間:14ms
標準価格368,000円(税別)
PC-HD400RB
(PC-HD400R+SCSIインタフェースボード)
標準価格395,000円(税別)











PC-HF103
フロッピィディスク内蔵固定ディスクユニット:◎記憶容量:約100Mバイト ◎512バイト/セクタ初期化済み ◎平均シーク時間:19ms
フロッピィディスク:3.5″フロッピィディスクドライブ1ドライブ内蔵(2HD/2DD共用)
標準価格130,000円(税別)
PC-HF103B
(PC-HF103+SCSIインタフェースボード)
標準価格157,000円(税別)

PC-HF303
フロッピィディスク内蔵固定ディスクユニット:◎記憶容量:約300Mバイト ◎512バイト/セクタ初期化済み ◎平均シーク時間:14ms
フロッピィディスク:3.5″フロッピィディスクドライブ1ドライブ内蔵(2HD/2DD共用)
標準価格330,000円(税別)
PC-HF303B
(PC-HF303+SCSIインタフェースボード)
標準価格357,000円(税別)

PC-OD301
3.5インチ光ディスクユニット:◎記憶容量:約128Mバイト(欠陥交代領域/制御領域を除く) ◎平均シーク時間:45ms(コマンド処理時間を含まず) ◎バッファメモリ:128Kバイト ◎SCSIインタフェース
標準価格298,000円(税別)

3.5インチ光ディスクカートリッジ
PC-OD301-01
標準価格7,900円(税別)

PC-OD102
5インチ光ディスクユニット:◎記憶容量:約600Mバイト(両面) ◎平均シーク時間:60ms(コマンド処理時間を含まず) ◎SCSIインタフェース
標準価格450,000円(税別)

PC-CD50S (期間:'93年8月末まで)
CD-ROMユニット:◎辞書からホビーまで、選りすぐりのCD-ROMソフト5枚のセットモデル(期間限定) ◎記憶容量:約540Mバイト ◎アクセスタイム:700ms(1/3ストローク) ◎ソフトウェアドライバ標準添付 ◎SCSIインタフェース
標準価格78,000円(税別)
PC-CD50SB (期間:'93年8月末まで)
(PC-CD50S+SCSIインタフェースボード)
標準価格105,000円(税別)
●CD-ROMユニット単体モデルも発売中
※SCSIは、Small Computer System Interfaceの略称です。

PC-CD160S (期間:'93年9月末まで)
CD-ROMユニット:◎辞書からホビーまで、選りすぐりのCD-ROMソフト5枚のセットモデル(期間限定) ◎記憶容量:約540Mバイト ◎アクセスタイム:平均280ms(1/3ストローク) ◎ソフトウェアドライバ標準添付 ◎SCSIインタフェース
標準価格138,000円(税別)
※CD-ROMユニット単体モデルも発売中
PC-CD160 標準価格120,000円(税別)



98といちばんの信頼関係は、やっぱり純正のNEC固定ディスク装置。身近な価格、身近なサイズでニュータイプが新登場。

パソコンの活用に比例して、データの量も増え続けています。こうした状況の中で「蓄積された大切な情報資産を、万一の障害時にも確実に守りたい」「これまで何枚ものフロッピィディスクを使って行なってきためんどうなバックアップをもっと簡単に、スピーディにしたい」など、パソコンの快適な操作環境実現へのニーズがますます高まっています。こんな声に力強くお応えするのが、NECの98専用固定ディスクユニットです。大容量、高速処理性能に、98純正品というNECならではの信頼性をプラス。貴重なデータの保守管理が、効率良く、容易に行なえます。また、膨大なデータの一元管理や各種データベースの構築、アプリケーションソフト大型化への対応など、さまざまなニーズに幅広く適応。さらにイメージ情報、グラフィックス情報など多種多様なデータに合わせ最適タイプが選べる豊富なラインアップが揃っています。98のシステムアップには、信頼性もアップする、NECの純正製品をお選びください。



相性と信頼で。98には NEC固定ディスク

NEC冬の情報生活市 バザールでござーる 11月21日〜1月10日
期間中 NECのパソコンを買って、「親バッグ 子バッグ 孫バッグ ひ孫バッグ」を当てよう。
◎対象商品・PC本体、プリンタ、ディスプレイ、ディスク装置、イメージスキャナ、モデム ◎抽選で「親バッグ 子バッグ 孫バッグ ひ孫バッグ」を5,000名様にセットでさしあげます。◎詳しくはフェア参加店、店頭で。



※写真は実際の賞品とは異なる場合があります。

詳しい資料をご希望の方は、官製ハガキに資料請求券を貼付し、お名前、住所、電話番号、年齢をご明記の上 〒108-01東京都港区芝5-7-1 NEC PC(10-27075)固定ディスク係までお送りください。

資料請求券
マイコンBASIC 12・8
固定ディスク
10-27075

(技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。) NECパソコンインフォメーションセンター
東京03(3452)8000 大阪06(943)9800 名古屋052(251)9800 東北022(262)9800 九州092(262)9800
受付時間…午前9:00〜午後5:00月曜日〜金曜日(祝日を除く)(電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。)

NECグループ



特別定価480円(本体466円) 雑誌18361-01 T1018361010483

第十二巻第一号通巻一二七号 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 一九九二年十二月二十五日印刷 一九九三年一月一日発行

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田一-十一-十五 電話〇三(三四四五)六一一一